05 224 2016 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD \ KASPERSKY ANTI-VIRUS НА МЕСЯЦ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

by Hennadiy

UNCHARTED 4

A THIEF'S END

СОНИК НАВСЕГДА

ПОЧЕМУ У SEGA
ЧТО-ТО ПОШЛО НЕ ТАК

FINAL FANTASY XV

КАК ВЕРНУТЬ СЕБЕ
КОРОЛЕВСТВО И ИМЯ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

GEARS OF WAR 4 • EA SPORTS UFC 2 • MU ORIGIN • QUANTUM BREAK
THE DIVISION • OVERWATCH • POKKEN TOURNAMENT • DRIVECLUB
HITMAN • TRACKMANIA TURBO • DARK SOULS 3 • DEPONIA DOOMSDAY

9 771560 258026 16005
игроMedia

ВЫЖИВЕТ СИЛЬНЕЙШИЙ

ЛЮДИ ИКС
АПОКАЛИПСИС

12+

MARVEL

В КИНО С 19 МАЯ В 3D

BAD HAT HARRY

20th CENTURY FOX

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ

СТРИМ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Ян Кузовлев
Выпускающий редактор Артемий Козлов
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская, Эдуард Клишин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Герман Титов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»

«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»

«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016

Тираж 38 600 Circulation 38 600

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Привет!

В апрельском выпуске мы не шутили, потому что нет ничего хуже натужных апрельских шуток: купил мужик Соника, а он ему как раз. Конкретно эта шутка про синего ежа сильно затянулась и наверняка всех уже достала, поэтому в журнале вы можете прочитать о том, как Sega и Сонику резко стало грустно. Кумир американской молодежи превратился в персонажа калибра Маколея Калкина – сидит где-то на обочине жизни и страдает милыми, немного жутковатыми причудами.

Дизайнер журнальной обложки, Иван, любит шутить больше меня, поэтому задумал вот такую шалость: взял арт к коробке Uncharted 4, поставил к нему подпись на арабском, распечатал и сделал фото. Мол, товарищи, в Арабских Эмиратах снова утечка, как было с «Ведьмаком» и The Phantom Pain. Мы не планировали искусно подделывать обложку, поэтому подпись «A Thief's End» просто пропустили через гугловский переводчик. С подачи шеф-редактора Захара картинка быстро разлетелась по «Твиттеру» и неплохо напрягла восточную часть социальной сети – возмущенные игроки указывали на то, что это наглый фейк. Вскоре к празднику подтянулись официальные представители Sony. Захару звонили. Захар улыбался шире человека, который задумал убить Бэтмена. Словом, шалость удалась.

Вижу некоторую иронию в том, что в выпуске с обложкой по Uncharted 4 вас ждет текст про Quantum Break. Вообще, консольные войны настолько история не про нас, что каждый раз, как заходишь в пользовательские комментарии, открывается мир боли вселенских масштабов. Все почему-то забывают, что лучше всего искренне радоваться за светлую развлекательную индустрию, а не записывать себя в один из нескольких лагерей. Тем более сейчас столько разной движухи вокруг, что не во все успеваешь играть. Смотришь потом в ужасе назад – а там бэклог из нескольких десятков непройденных проектов.

В остальном, друзья, у нас тут много рецензий на важные игры (Dark Souls 3 – десять из десяти). Снова разносторонняя «Гильдия» на грани фола: про корейские игры, женщин в индустрии и Дыбовского. Делаем экспериментальные форматы – обязательно оцените киноразворот про Людей Икс, такие штуки можно делать не только про фильмы, но и про игры. Журнал «Игромания» постепенно становится площадкой для красивой и удобной подачи материалов – обязательно оцените верстку ключевых текстов. Ну и самое главное: с этого выпуска царь-редактор Артемий Козлов становится заместителем главреда и вдвое усерднее помогает мне и Олегу Чимде на сайте и в журнале.

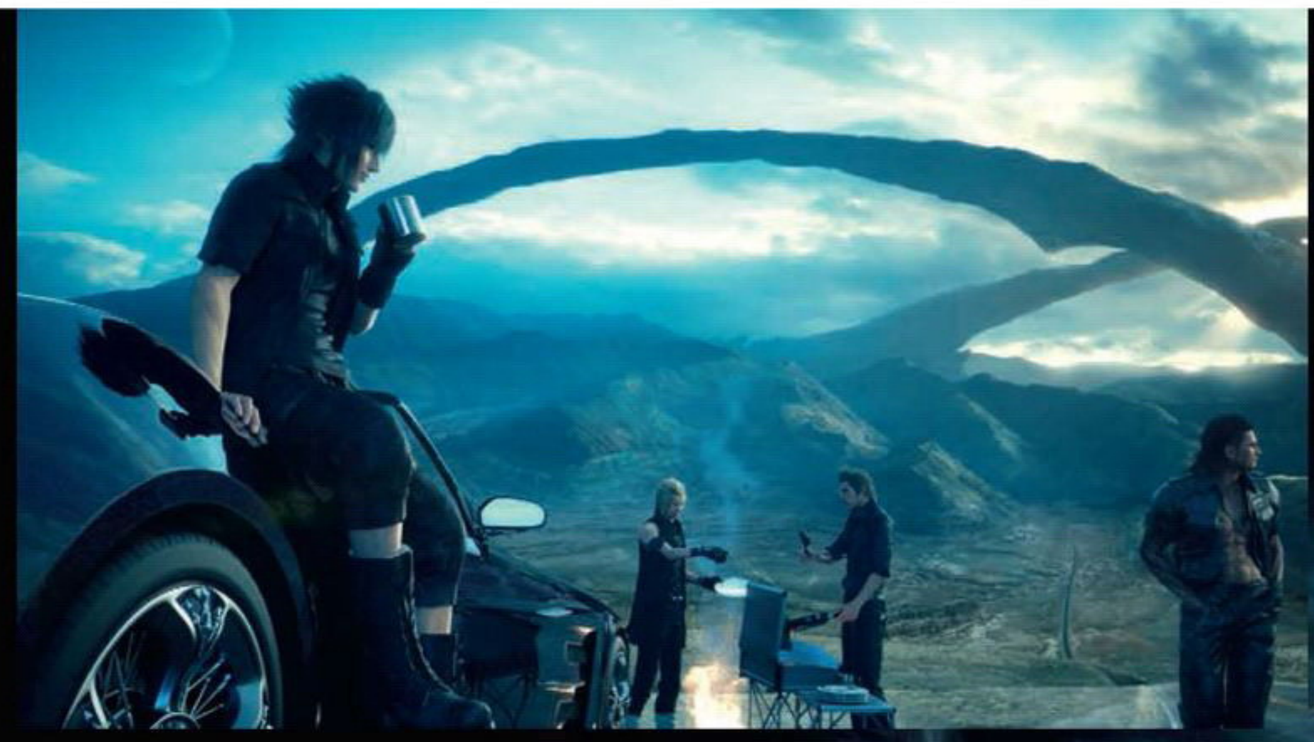
Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 24 мая.

Ян Кузовлев

kuzovlev@igromania.ru ● instagram.com/piccadillyjim

МИР ФАНТАСТИКИ
16+
MIRF.RU
ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ.
ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!
• Больше новых статей
• Эсклюзивные материалы
• Оперативные новости и обзоры
• Удобный дизайн и функционал
• Коллекция видео МирФ и Игромании
• и это только начало!
РЕКЛАМА

СОДЕРЖАНИЕ №05 (224) 2016



by Hennady

28 FINAL FANTASY XV
РЕПОРТАЖ ИЗ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА

70 HITMAN
ПРИШЕЛ ПО ТВОЮ ДУШУ

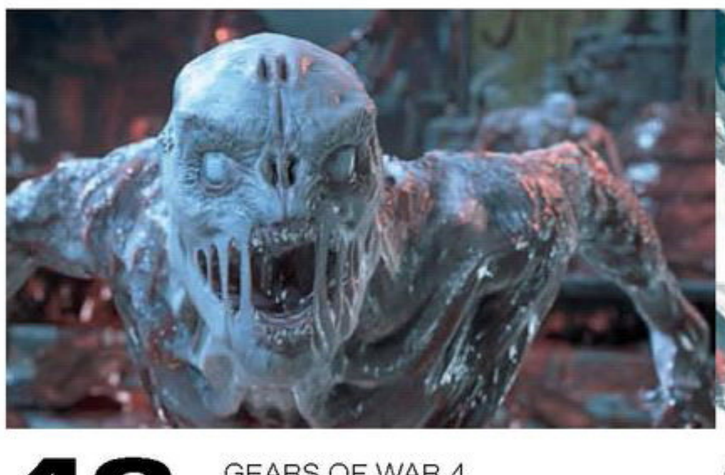
6 UNCHARTED 4: A THIEF'S END
ПОСЛЕДНЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

6-11 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Uncharted 4: A Thief's End

12-27 ГИЛЬДИЯ
12 В студии Ice-Pick Lodge
16 Женщины в геймдеве
22 MU Online
24 Heroes Mobile

28-49 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
28 Final Fantasy XV
32 Gears of War 4
38 Overwatch

50-101 ВЕРДИКТ
50 Quantum Break
56 Dark Souls 3
62 Tom Clancy's The Division
70 Hitman
84 Trackmania Turbo
88 EA Sports UFC 2
92 Deponia Doomsday
96 Pokken Tournament
98 Driveclub



42 GEARS OF WAR 4
ПО КОМ РЕВЕТ БЕНЗОПИЛА

50 QUANTUM BREAK
СКАЗКА О ПОТЕРЯННОМ ВРЕМЕНИ

62 THE DIVISION
БОЛЬНОЕ ЯБЛОКО

ПОСТЕРЫ
Lords Mobile
Uncharted 4: A Thief's End

НАКЛЕЙКИ
Bravely Second
Overwatch
Final Fantasy XV
Dark Souls 3

РЕКЛАМА
Обложка
Двадцатый Век Фокс СНГ 2
KUNLUN 3
АО «Лаборатория Касперского» 4

В номере
ООО «Игромедиа» 1,3

56
DARK SOULS 3
ГОРИ ВСЕ СИНИМ ПЛАМЕНЕМ

by Hennady

46
OVERWATCH
ИГРАЕМ В ЭКШЕН ОТ BLIZZARD НА КОНСОЛИ

102-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

102 Творим добро играючи
106 Боги маркетинга
110 Фатальный фастфуд
114 Соник уже не тот

126-129 КИНО

126 Люди Икс: в прошлой серии
128 Защищать или разрушать?

130-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

130 Тестируем процессоры AMD
136 Разумный компьютер

138-141 ПОЧТА

138 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Мне не нравятся большие игры

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

ПОСЛЕДНЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДРЕЙКА

ЗАХАР БОЧАРОВ

Несколько столетий назад, на рубеже XVII–XVIII вв., самым удачливым пиратом и любимчиком фортуны среди всех флибустьеров был Генри Эвери. Он с детства мечтал о далеких морских путешествиях, попал юнгой на торговый корабль, выслужился до помощника капитана, а в один прекрасный день поднял черный флаг над одним из мятежных судов.

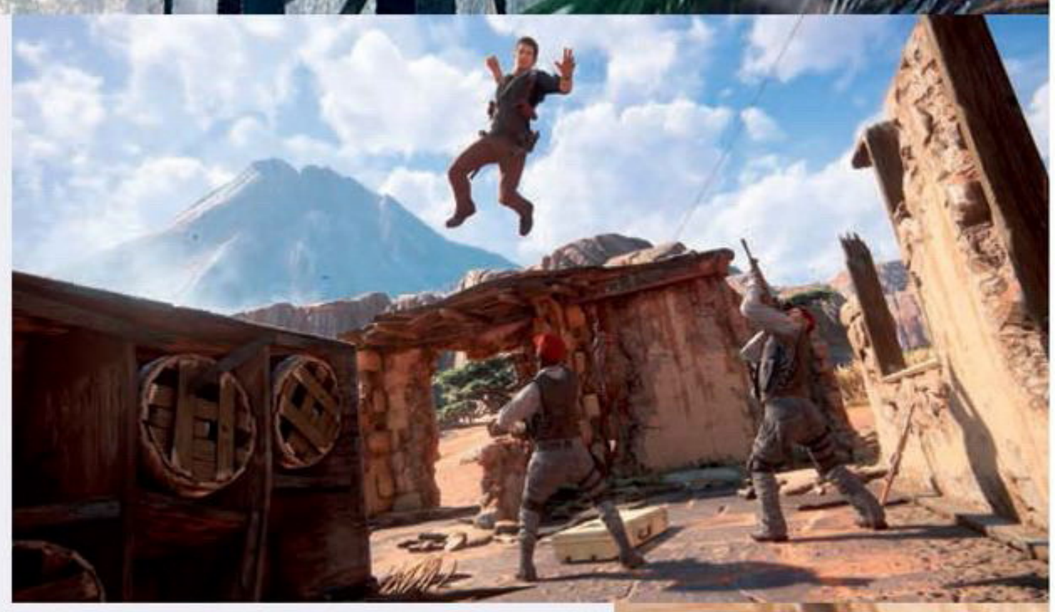
Став предводителем пиратов, Эвери обогнул Африку и отправился в воды Индийского океана, который традиционно бороздили суда либо с исключительно редкими товарами, либо до верхов наполненные золотом. Но леди Удача была настолько благосклонна к Генри, что преподнесла ему на блюдечке главное сокровище его жизни еще раньше – у берегов Мадагаскара. В неравном бою, в котором численность индийских кораблей значительно превосходила количество пиратских, разбойники умудрились взять на абордаж самое крупное торговое судно под названием «Ганг-и-Савай». Его трюмы буквально трещали от сокровищ. Добыча пиратов составила более 600 тысяч фунтов – баснословные деньги по тем временам. И это не считая сокровищ из драгоценных металлов и Фатимы – красавицы и дочери Великого Могола, впоследствии ставшей супругой Эвери.

Своим дерзким поступком Эвери до белого каления разозлил не только Ост-Индскую компанию, но и британскую корону. На Генри была открыта первая в истории охота всемирного масштаба. Все охотники за головами грезили о том, чтобы в один день торжествующе держать голову пирата в своих руках.

А что сделал человек, в одночасье получивший от мира все, что можно? О котором восхищенно говорили дамы? Не встретить которого в открытом море молили богов все купцы? Чье лицо с надписью «разыскивается» красовалось почти на каждом столбе?

Он… исчез. Вместе со своим кораблем, немыслимым кушем и дурной славой. Просто растворился в воздухе. Ни несметных сокровищ, ни самого Генри так никто и не видел. Одни говорят, что он попытал себя в малом бизнесе, прогорел и умер в нищете. Другие – что залег на дно, а потом снова взялся за старое. Правды до сих пор не знает никто. Думаете, это конец истории? О нет. Это только начало.

Спустя несколько столетий в дело вступает наш знакомый, обласканный фортуной не меньше самого Генри Эвери, – Натан Дрейк. С момента окончания Uncharted 3 прошло три года, Дрейк отказался от своей стези искателя приключений и живет обычной жизнью вместе со своей женой Еленой. Быт новоиспеченного Индианы Джонса в доме престарелых прерывает его брат – Сэм. Мало того, что погибший родственник оказался живее всех живых, так он еще и напал на след сокровищ Генри, вот только такую лямку ему в одиночку не потянуть. Природой не предназначенный для размеренной жизни Нейт охотно соглашается на еще одну авантюру.



С клятвенных слов разработчиков из Naughty Dog – точно последнюю.

На презентации в Варшаве показали десятую главу **Uncharted 4** – ту, которую раньше никогда не показывали. По заверению авторов, этот эпизод наступает где-то спустя треть сюжетной кампании. Его действие происходит на Мадагаскаре – там, где внезап-

В ПРИНЦИПЕ, стелсом можно пренебречь вовсе – только разобраться с поумневшими противниками, особенно во внушительном количестве, будет ой как непросто

НАПАРНИКИ УПРАВЛЯЮТСЯ искусственным интеллектом и, как правило, помогают по мелочам: добивают уже раненного врага, подкидывают патроны, бесшумно подхватывают в воздухе тела

но перестала иметь четкие очертания биография одного из самых удачливых пиратов рубежа XVII–XVIII вв. Генри Эвери. Натан Дрейк здесь по его душу. Вернее, за тем, что Эвери после себя оставил.

RISE OF THE UNCHARTED

Мы уже говорили об этом неоднократно, но сейчас не грех повторить: Uncharted 4 – немыслимо красивая игра. Бескрайние африканские просторы отрисовываются так далеко, как будто само понятие технических ограничений существует лишь где-то в параллельной вселенной. Анимация и внешний вид главных героев уже фактически достигли качества компьютерных фильмов. Одежда творчески и всегда по-разному пачкается, древние пирамидки из камней разбиваются от ударов, грязь из-под колес заляпывает лобовое стекло джипа и размазывается дворниками. Это, вне всяких сомнений, самая красивая консольная игра к этому моменту. Ближайший конкурент, **The Order: 1886**, глядя на масштабы мадагаскарской локации, вынужден густо покраснеть и удалиться.

Удивлены упоминанием джипа в прошлом абзаце? Не стоит. В последней главе своего приключенческого эпика Naughty Dog решила дать игрокам возможность порулить транспортом самостоятельно. Вся десятая глава – это большой полигон, где можно сесть за баранку и вволю поколесить. Линейность, свойственная предыдущим играм серии, здесь бы на корню срубила все удовольствие, поэтому африканские равнины настолько открыты, насколько позволяет режиссура. Достаточно свободная, надо сказать.

Отправиться на машине можно в буквальном смысле на все четыре стороны и везде обнаружить что-то интересное. Например, заброшенный форпост с парочкой сокровищ, пещеру за водопадом с удивительным видом наружу или группу вражеских наемников – вы думаете, вам тут одним пиратского золотишка захотелось? Для Uncharted такая свобода ощущается просто одурманивающей, но назвать игровой мир открытым все же язык не поворачивается. По сути, это череда пусть и широких, но ограниченных локаций, переход между которыми происходит через «бутылочное горлышко» – какую-нибудь незамысловатую загадку по поиску объезда или нового пути для джипа.

В одном из таких моментов к кузову машины надо прицепить лебедку, второй конец которой

ПОКА ЧТО СНАЙПЕРЫ держат лидерство в топе самых неприятных врагов. Очень быстрые, очень точные и натыканы в большом количестве абсолютно на любом аванпосте

ОДНА ИЗ ДВЕНАДЦАТИ БАШЕН, разбросанных по мадагаскарским равнинам. Искать все необязательно, но хочется

ЧТОБЫ ВЫБИТЬСЯ ИЗ РУК ПРОТИВНИКА, надо энергично нажимать «треугольник». За это время он, конечно же, успеет вас неплохо потрепать

обматывается вокруг ствола дерева. Чтобы успешно продвинуться в прохождении, нужно покинуть водительское место, руками взять лебедку, управляя Дрейком, дотащить ее до дерева, самостоятельно (не просто нажатием контекстной кнопки) сделать большую петлю и, в конце концов, торжествующе зафиксировать крюк. Этот момент могли бы изобразить в QTE, но тенденция налицо: разработчики стараются отбирать у игрока контроль как можно реже.

Открытый мир и транспорт – не все новшества, уместившиеся в получасовую демонстрацию. Мощно вдохновившись **Metal Gear Solid V**, Naughty Dog наконец-то довела до ума ранее совершенно неказистую стелс-механику. Некоторые цитаты – практически дословные. Помните, как в **Ground Zeroes** вы отмечали врагов на карте, просто разглядывая их несколько секунд в бинокль? Звучит дико, но то же самое теперь можно сделать и в Uncharted 4 нажатием одной кнопки. Дальше – больше. Дрейк может прятаться в высокой траве, не боясь быть обнаруженным. Над головой каждого врага красуется треугольный индикатор: если он нейтрально-белого цвета, можно вовсе не беспокоиться, желтый означает, что вас заметили, а красный – что уже раскрыли. Значит, пора брать автомат и вершить правосудие более жестким и куда более привычным для Uncharted образом.

Для чего нужны все эти навороты, когда сериал всегда был про бег из точки А в точку В под дождем из свинца? Для разнообразия. Для тех, кто всегда упрекал Uncharted в однокнопочности. Что самое прекрасное, конкретно в мадагаскарской ситуации все

ЕСЛИ ОТКЛОНИТЬСЯ от заданного курса, можно обнаружить приятные сюрпризы. Например, пещеру за водопадом с вот таким роскошным видом

ВОТ ИМЕННО В ТАКИЕ моменты надо пользоваться крюком. А то приземляться будет крайне больно

новшества работали безупречно. Вот герои находят вражеский форпост, расположенный в небольшой низменности. Дрейк выскакивает из машины, отмечает парочку вражеских снайперов. Через минуту – карабкается по стене, заходит с тыла и сворачивает им шеи. Его замечает вражеский пулеметчик, но ничего не успевает сделать – о нем успел позаботиться управляемый искусственным интеллектом братец Сэм. Вот на базе и осталось всего несколько противников, покончить с которыми вполне можно несколькими хедшотами: это, как-никак, экшен, да и ачивки сами себя не выбьют.

В итоге получается три ощутимых нововведения в единственной главе – открытые локации, транспорт и доведенный до ума стелс, – и все работают как часы. Единственное опасение заключается в почти полном отсутствии вау-моментов – вроде сцен с поездом из второй части или падением самолета из третьей. За полчаса Дрейк ни разу не оказался на волосок от гибели, а для Uncharted это возмутительно долго. Судя по трейлерам, адреналиновых вихрей будет еще достаточно, но в душу все равно иголкой заходит сомнение. А вдруг дурацкий киношный экшен – всё?

После разборки на форпосте машина выезжает на просторную прерию, которую пересекает караван грузовиков. На горизонте величественно возвышается вулкан – то самое ружье на стене, которое в каком-то акте непременно выстрелит. Камера выхватывает красивейший общий вид, и я на автомате делаю скриншот. Тут же подбегает стендист PlayStation и буквально выхватывает у меня геймпад – мол, все, парень, дальше нельзя! С грустью подчиняюсь. В конце концов, слишком сильно спойлерить себе *такую* игру было бы опрометчиво. Пусть даже и по работе.

Мне очень хочется избежать заблаговременных оценок, но в этом случае удержаться сложно. Такое чувство, будто интрига уже мертва: Uncharted 4 будет игрой либо отличной, либо легендарной. Узнаем наверняка уже 10 мая. ■

UNCHARTED 4 A Thief's End

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР UNCHARTED 4 О САМОМ ГЛАВНОМ

ИНТЕРВЬЮ С РИКИ КАМБЬЕ

– С ходу – три вопроса, которые нельзя не задать на интервью с представителем Naughty Dog, но на которые ты откажешься отвечать. Готов?
Рики Камбье: Конечно, готов.

– The Last of Us 2. Когда?
Рики Камбье: Отлично, следующий!

– Что там с возрождением Crash Bandicoot?
Рики Камбье: Ага, давай последний.

– Мы когда-нибудь увидим Jak and Daxter 4?
Рики Камбье: Рад, что мы настолько быстро разобрались со всем этим. Теперь можно и интервью начать! *(смеется)*

– Попытаться стоило. Ладно, давай про Uncharted 4. Это последнее приключение Нейта Дрейка или заключительная часть Uncharted в целом?
Рики Камбье: Скажем так, Naughty Dog больше не будет делать Uncharted. И история Нейта закончится на этом выпуске. Если Sony захочет продолжить серию силами других студий – это ее право.

– То есть Uncharted уйдет в прошлое к Crash Bandicoot и Jak and Daxter, а вы двинетесь дальше?
Рики Камбье: Совершенно верно.

– Означает ли это, что и к другим старым сериям вы не вернетесь?
Рики Камбье: Вероятно, да.

– А как же тизеры от Sony? Дорожные знаки с Крэшем в видеороликах и майки с ним же на конференциях? Фанаты все это видели!
Рики Камбье: Sony такие затейники!

– А если говорить про будущие игры, то они теперь будут исключительно серьезными? Или еще можете вернуться к мультяшной стилистике?

Рики Камбье: Зависит от задумки. Когда мы начинали работать над Uncharted, у нас было мощное железо PS3 – и вместе с ним желание сделать что-то по-настоящему крутое и реалистичное. Идея, творческая задумка – вот что первично. Стилистика просто идет следом.

– Ходили слухи, что Naughty Dog делала шутер от первого лица в стиле научной фантастики. Это правда?
Рики Камбье: А вам хотелось бы? Любите sci-fi?

– Конечно! Особенно интересно именно ваше исполнение.
Рики Камбье: Ой, не знаю. Надо было ставить этот вопрос в начало – к тем другим, без конкретного ответа.

– Расскажите хотя бы про свои источники вдохновения. Игровые блокбастеры, фильмы, книги? Может быть, инди?
Рики Камбье: Все разработчики в Naughty Dog – заядлые геймеры, так или иначе играют в большинство важных релизов. Какие-то конкретные названия говорить бессмысленно, но если мы видим талантливо реализованные элементы и чувствуем, что они подойдут нашей игре, – мы их заимствуем и адаптируем. Так в четвертой Uncharted появился стелс а-ля Metal Gear.
– Значит, мне не показалось!
Рики Камбье: *(смеется)* Да там еще много всего, на самом-то деле.

– Сменим тему. Скажите, события Uncharted и The Last of Us происходят в одной вселенной?
Рики Камбье: Да. Помните газетную заметку в Uncharted 3 про грибной вирус?

– Точно-точно!
Рики Камбье: С ней вообще связана забавная история. Изначально газета планировалась как пасхалка, а не как тизер. Предполагалось, что The Last of Us будет анонсирована на E3, это потом уже анонс передвинули на декабрь. А Uncharted 3 вышла в ноябре. Выкинуть такую мелочь мы, конечно же, забыли. Когда увидели на форумах, что игроки заметили газету, – сильно закусили губу. Ну, благо там до анонса было уже совсем немного.

Представитель Sony вежливо напоминает, что время интервью вышло. В комнату входит переводчик, на прощание жмет руку Рики.

Переводчик: Пока, Рики! Увидимся на презентации The Last of Us 2.

– Я все слышал! Он подтвердил! *(все смеются)*

Спасибо за беседу, Рики. Творческих успехов вам!
Рики Камбье: Спасибо! Пока! ■

Я ПРОСТО ЧУМА

ЗАЧЕМ НУЖНА НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПО «МОР. УТОПИЯ»

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Фото: Ян Кузовлев

В ТАКОЙ ОБСТАНОВКЕ
работает арт-директор Ice-Pick Lodge Митос – на столе можно заметить артбук по Assassin's Creed

Я нечасто бываю в Москве, но каждый раз, когда я там оказываюсь, Олег Чимде не упускает шанса написать: «Артемий, раз уж ты там, иди к Дыбовскому!» В этот раз я все-таки пошел.

Ясно, что именно положено спрашивать, когда впервые оказываешься в офисе Ice-Pick Lodge. Ходишь по студии, выведываешь всякие вещи, расшаркиваясь (в духе: «Ой, а почему тут у вас эта огромная карта Города во всю стену – и не до конца заполнена?»). К чему слова «Враг однозначности – противник четкости» над рабочим местом Николая Дыбовского – не спрашиваешь. Нечего. А потом, когда вроде бы уже можно, задается главный вопрос: «Как дела у ремейка «Мора»?»

КАК ДЕЛА У РЕМЕЙКА «МОРА»?

По всему выходит, что по-разному. Готов движок. Готово огромное количество арта (значительная его часть пошла в настольную игру). Полно идей – чрезвычайно интересных, но не всегда до конца оформившихся.

Например, Дыбовский очень озабочен структурой кампании – если то, что проходят в «Мор. Утопия», можно так назвать. В оригинале свое предназначение удавалось осознать только путем проб и ошибок, в ремейке же понимание должно приходить постепенно и гладко.

Но, хотя рассуждать о «Море» бесконечно интересно, сейчас лучше не заниматься этим слишком долго.

ОБЫЧНЫЕ ДЕЛА:
планы, схемы и много-много артов

Ему нужно время, а пока время не придет, разговоры о нем далеки от предметных.

В Ice-Pick Lodge мы пришли прежде всего ради настольной игры по мотивам «Мора». Она появилась почти стихийно благодаря усилиям команды CapsLock Games и с тех пор удачно прижилась как отдельный живой организм, помогающий большому «Мору» оформиться. Пиарщик студии Евгений Леутин рассказывает: «Настолку очень удобно показывать на конвентах. Из самого «Мора» нам показывать пока, может, и нечего, а настольная игра – вот она, можно сесть и играть».

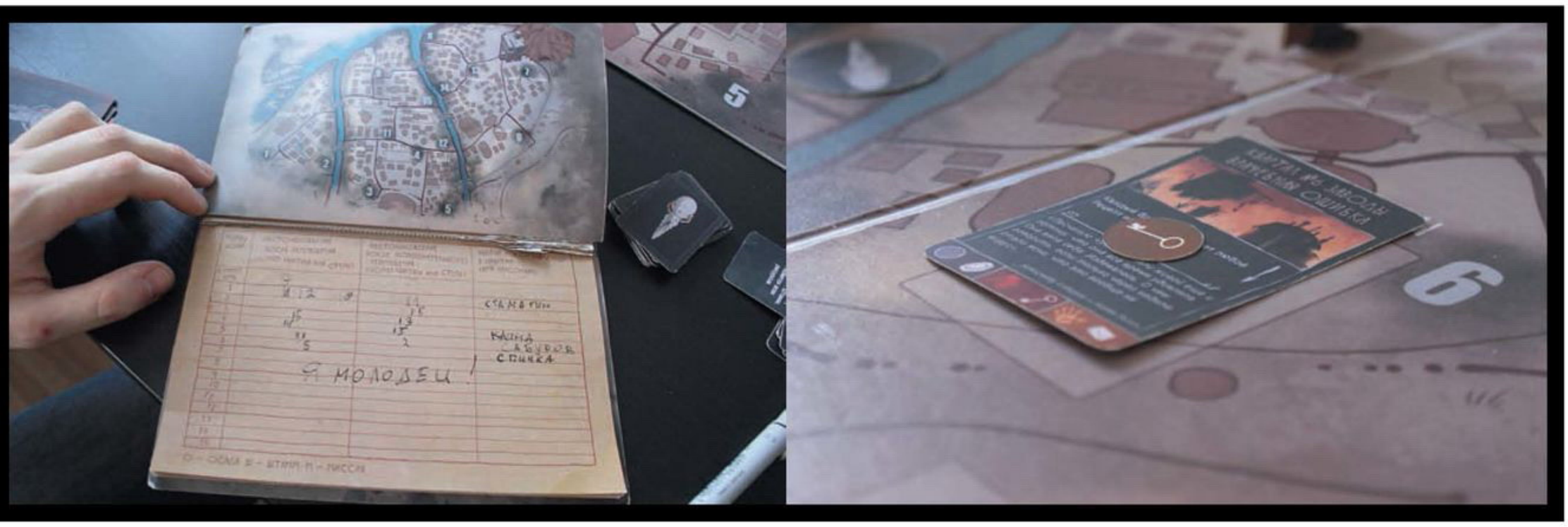
Настольная игра эта... любопытна. Очень похожа на вещи вроде «Ужаса Аркхема» (Arkham Horror), но вместо древнего зла здесь – Чума. Похоже, разумная, к этому все идет. В ремейке «Мора» ее пытаются наделить интеллектом, заставить вести себя по-разному от прохождения к прохождению, проявляться в разных местах, заражать разные районы. Рассуждая о том, какие возможности это может дать, Дыбовский едва ли не светится, но всегда уточняет, что заставить эту фишку работать еще только предстоит. В настолке-то проще – там за Чуму выступает один из игроков.

ТАК ВЫГЛЯДИТ ГОРОД с расставленными персонажами. Буква «К» на подставке означает, что персонаж в карантине и не может двигаться. Правда, его и убить нельзя, покуда Чума не захочет объявить «Осаду», пропустив ход и выявив свое расположение

ЕЩЕ ОДНА ТОНКОСТЬ: врачи могут заключать пакты с чужими приближенными. Это значит, что можно использовать этого приближенного, чтобы выполнить квест, но никто, кроме вас, не сможет его передвинуть

КАК В ЭТО ИГРАЮТ

Итак, есть Город-на-Горхоне, он же просто Город. Он поделен на районы, и каждый ход в одном из них происходит случайная дрянь. Какая и где – решает кар-



та события, которую игроки вслепую тянут из колоды. На каждой из этих карт указана суть проблемы (например, пока событие активно, Чума может ходить на район дальше), а также количество ресурсов, необходимых, чтобы ее устранить. Если игрок решает проблему, он становится на шаг ближе к победе.

Три других игрока – врачи. Вы их знаете: выучившийся в столице бакалавр Даниил Данковский, «бродячий школяр» и гаруспик Артемий Бурах и появившаяся из ниоткуда самозванка Клара. Задача каждого – набрать достаточно очков-аргументов, чтобы убедить прибывшего в город инквизитора принять его позицию касательно природы болезни. Побеждает, соответственно, тот, кто сделает это первым. Очки даются прежде всего за устранение карт событий; бывают другие способы, но это уже частности.

Чума побеждает иначе. На карте города помимо врачей расставлены их приближенные, с помощью которых они тоже могут разбираться с событиями, если самим идти слишком далеко. Но, в отличие от врачей, приближенные смертны. Стоит вывести персонажа из карантина (это необходимо, чтобы сделать ход), и Чума сможет «съесть» несчастного, просто перешагнув через него. Врач в таком случае уйдет обратно в карантин, приближенный – на кладбище.

Вокруг убийств и строится победа Чумы: в самом начале она выбирает троих приближенных, по одному от каждого врача, которых ей нужно поймать, чтобы победить. Еще Чума побеждает, если заканчиваются карты событий, а ни один из врачей еще не достиг предела очков. Это вынуждает всех троих пошевеливаться.

И самое главное: никто не знает, где находится Чума, не считая блокнота, куда она записывает свои ходы. Песчаная язва выдает себя всякий раз, когда кого-то убивает или оставляет в районе вредную карту-штамм, активирующуюся, как только туда кто-то входит, – но дальше приходится гадать. Где она? Ближе к Спичке, которого явно выбрала целью? Или решила нас запутать и пойти в противоположном направлении? А может, рассчитывает, что мы это предусмотрим, и действительно пошла напрямую?..

ЧЕРНЫЙ ЖЕТОН
означает место, где песчаная язва проявила себя последний раз. Скорее всего, она где-то поблизости

КАРТЫ СОБЫТИЯ
Значки внизу означают ресурс, который нужно принести в район, чтобы решить проблему. Монетка на карте – ресурс, который заберет игрок, выполнивший «квест»

ЗАЧЕМ ДРУЖИТЬ С ПЕСЧАНОЙ ЯЗВОЙ

Прелесть настольного «Мора» обеспечивают две вещи. Во-первых, вечная нехватка информации. Где Чума – одной ей известно, и в интересах каждого из врачей ее выследить. Во-вторых – спонтанные договоры, и не только между врачами. В эндшпиле, когда кто-то из них оказывается в опасной близости к цели, ничто не мешает стакнуться с Чумой и подставить нескольких приближенных, вынуждая лидера терять очки. В результате лгать и вредить друг другу так или иначе приходится всем.

В РЕМЕЙКЕ
сохраняют темы, персонажей и стилистику, но город и механику проектируют чуть ли не с нуля

Единственная партия, которую мы отыграли, была... интригующей. Я был Чумой, разумеется. У меня в руках блокнот, куда я записываю свои ходы. Молча выбираю троих приближенных: Спичка, Стаматин, Сабуров – этих троих я должен убить. Три карты с именами ложатся на стол лицом вниз. Никто не знает, кого я выбрал.

Разобраться в правилах сравнительно несложно: на вводную лекцию у нас ушло минут десять. Само собой, есть тонкости, но это приходит со временем. Ходу к третьему я уже чувствую себя злобным кукловодом, контролирующим каждого человека в этом городе, хотя я уже трижды умудрился сдать свои намерения робким «А так сходить можно?». Еще несколько ходов, и на кладбище уже двое ключевых приближенных, а плетущаяся в хвосте Самозванка поддерживает лидирующего Бакалавра, чтобы хоть как-то избежать победы Чумы.

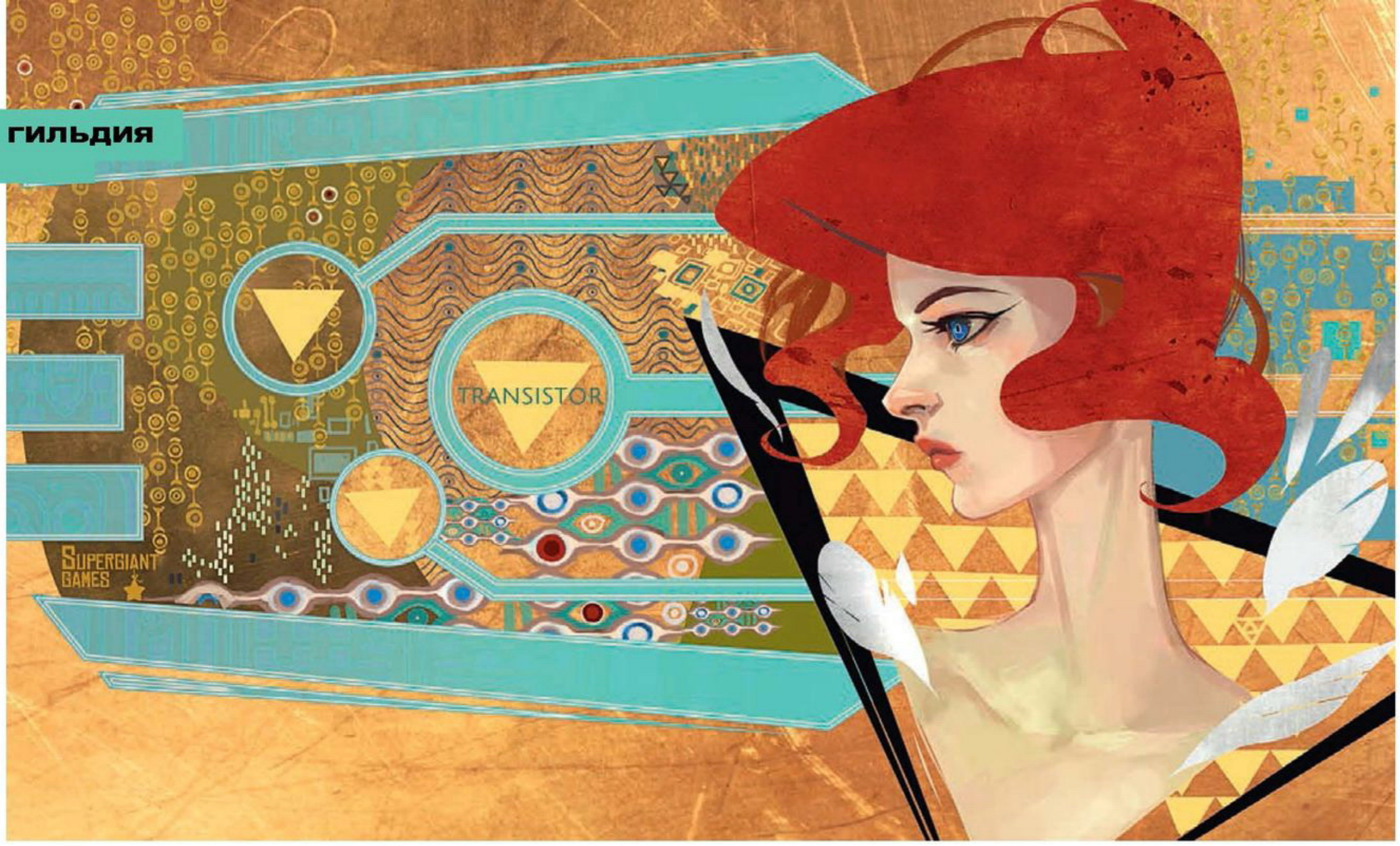
Но игра еще продолжалась бы, если б сидящий справа от меня Артемий Бурах не скормил мне Самозванкиного Александра Сабурова. Не выдержал. Не буду говорить, кто играл за Гаруспика, но у этого человека есть усы, и ему неведом стыд.

По идее, игрокам есть чему учиться: как обмануть оппонентов относительно своих намерений, как выследить Чуму, какие карты умений может использовать каждая из сторон... У каждого персонажа свои способности, и они тоже тянутся из колоды: у Чумы, к примеру, есть уже упомянутые ловушки-штаммы. У Бакалавра – разные административные меры: он может сыграть карту и получить два очка, вместо того чтобы потерять одно, или, скажем, оцепить район, запретив всем, включая Чуму, пересекать его границы. А Самозванке достается всякая чертовщина – в конце концов, она единственная может воскрешать приближенных. Было интересно, но остаются сомнения: надолго ли хватит этих правил?. Чтобы убедиться, что настольный «Мор» функционирует как надо, одной партии мало. Надо поиграть еще. Выйти эта игра должна до конца весны.

■ ■ ■

Снова большой «Мор». «А вы не знаете, где сейчас работает Гусаров?» – невзначай спрашивает Дыбовский. Уточняю: не тот ли Гусаров, который «Космические рейнджеры» и **King's Bounty**? Да, мол. Он самый. Попутно звучит имя Андрея Кузьмина (многие до сих пор помнят его как Кранка). Соединяю в уме точки. Дыбовский, желающий построить в новом «Море» живую чумную экосистему. «Космические рейнджеры» с их симуляцией сотен торгующих, воюющих и пиратствующих пеленгов, фэян и гаальцев. Кранк, который у меня до сих пор ассоциируется с «Вангерами» и вечно снующими под ногами раффами. Кучу вопросов вдруг захотелось задать. Но времени нет, надо бежать. ■

БЛОКНОТИК ЧУМЫ
после победы



ДЕВУШКИ В ГЕЙМДЕВЕ

РАЗВЕИВАЕМ МИФЫ И СТЕРЕОТИПЫ

СЕРГЕЙ ВОЛКОВ, ДАРЬЯ БУРАШНИКОВА

По информации от Сергея Галенкина, девушек в отечественной игровой разработке становится больше, но все еще мало. Общее количество – 16%, но среди новичков их уже 26%, то есть девушки в индустрию идут, но не задерживаются. Женщин со стажем больше пяти лет всего 9%.

Сергей Волков, руководитель GameDev-практики в Spice Recruitment, рассказал, почему некоторые компании поддерживают соотношение в пользу мужчин, и объяснил, в чем они ошибаются.

Опыт подбора сотрудников в игровые компании подсказывает, что, казалось бы, очевидный тезис «все люди равны, а пол, цвет кожи, возраст и прочее не имеют значения» не отменяет того, что при найме персонала разделение на мальчиков и девочек все-таки существует. Работодатель не откажет на входе девушке, которая заведомо лучше мужчины по профессиональным качествам, тем не менее с высокой вероятностью отклонит ее кандидатуру при прочих равных. В основе всех отказов лежат четыре основных мифа.

ПРЕДВЗЯТОСТЬ – ТО, что перекашивает ситуацию больше всего

МИФ ПЕРВЫЙ: ДЕВОЧКИ В СРЕДНЕМ ГЛУПЕЕ МАЛЬЧИКОВ

В этом немногие признаются (особенно когда речь идет о работе), но эта причина встречается чаще, чем кажется. Объясняется очень просто: необъективность оценки. Часто сотрудников подбирают люди, не искушенные в работе с персоналом, они не могут выделить основные качества и профессиональные навыки, поэтому происходит подмена понятий, и основную роль в итоге играет первое впечатление.

В таком случае у красивой девушки шансов попасть на работу значительно больше, чем у обычного парня. Как готовится к собеседованию условный безработный евангелист? Самое большее – причешет бороду перед встречей. Девушка тщательно подберет одежду и макияж, а на самой встрече будет источать обаяние. Если среди равных кандидатов выберут симпатичную женщину, а в процессе работы выяснится, что профессионал она слабый, то впредь, вспоминая горький опыт, предпочтение отдадут уже бородачу-евангелисту, поскольку в девушке будут сомневаться по умолчанию.

МИФ ВТОРОЙ: ДЕВУШКИ УСТРАИВАЮТСЯ НА РАБОТУ, ЧТОБЫ УЙТИ В ДЕКРЕТ

Самая большая сложность в том, что этот миф никак нельзя ни проверить, ни опровергнуть. Стоит нанимающему менеджеру однажды услышать историю, как кто-то взял на работу сотрудницу, а она внезапно ушла в декрет, и он невольно начинает думать: а вдруг и у нас такое случится? И берет на работу парня – на всякий случай.

На самом деле на сотрудника может повлиять огромное число факторов, часто куда более внезапных, чем беременность, – болезни и смерти близких, переоценка жизненных ценностей, разочарование в профессии, в конце концов. Все эти риски несут характер погрешности, и принимать случайный шум

за закономерность – большая ошибка, которая может помешать работодателю собрать по-настоящему профессиональную команду.

МИФ ТРЕТИЙ:
ДЕВУШКИ – ПЛОХИЕ РУКОВОДИТЕЛИ

Среди многих мужчин из тех, кому не довелось поработать под управлением женщины (а для геймдева и IT в целом это скорее классика), существует мнение, что девушка – априори милый, добрый, семейный и душевный человек, а жесткость в решениях ей вообще не свойственна. Практика показывает, что это суждение не только устарело, но и, возможно, никогда не имело оснований. Девушки эффективно руководят как отдельными командами и процессами, так и целыми корпорациями, не только проявляя необходимую в бизнесе решительность, но иногда и используя ту самую «женскую мягкость», которая в решении некоторых задач бывает эффективнее всех прочих подходов.

МНОГИЕ СУЖДЕНИЯ о женщинах не только устарели, но и не имеют под собой никаких оснований

МИФ ЧЕТВЕРТЫЙ: ДЕВУШКИ КАПРИЗНЫ, А ИХ ПОВЕДЕНИЕ НЕПРЕДСКАЗУЕМО

Не все мужчины подвержены неконтролируемым приступам ярости, не все женщины привыкли капризничать. Профессионал контролирует свои эмоции, если они не идут на пользу результату. Тем не менее многие замечали, что, когда женщины собираются в большие коллективы, происходит странное: лучшие специалисты по отдельности, вместе они вдруг превращаются в школьниц со всеми вытекающими. Фишка в том, что это проблема актуальна только для сфер, которые принято считать «женскими», а в геймдеве с его шестнадцатью процентами едва ли может проявиться.

■■■

Мы поговорили с девушками, добившимися успеха в самых разных областях игростроя, чтобы узнать, как влияет на их работу «маскулинность» индустрии.

РЕССА ШВАРЦВАЛЬД
АУДИОПРОДЮСЕР, TINYBUILD GAMES:

За всю карьеру ни разу не работала в офисе – все фриланс да аутсорс, так что за мужской коллектив и количество девушек в компании не скажу. Но если смотреть по знакомым коллегам, то среди звуковиков очень мало девушек, процентов пять от общего числа.

На Западе, кстати, женщины в игровом звуке чаще становятся известными – взять тех же Уинифред Филипс, Джессику Карри, Пенку Коуневу и прочих. А еще у них иногда проводят кампании по популяризации женщин в индустрии: на designingsound.com целый месяц публиковали статьи и интервью с девушками-звукачами, и тематические круглые столы проводятся на масштабных конференциях. Хотя соотношение полов такое же, как и в СНГ.

Сомнений по поводу «мужской» сферы деятельности никогда не было. Хочешь и умеешь делать – делай, не важно, какого ты пола. Но реальность такова, что, если ты женщина, приходится больше стараться в плане имиджа, ломать стереотипы. Часто разработчики думают, что девушка может озвучить только поняш на радуге, а битву роботов лучше заказать у мужчины.

Думаю, что вместе с числом девушек растет и число мужчин, приходящих в индустрию, – все-таки сфера интересная и перспективная. Это здорово, каждый год знакомишься с новыми людьми, находишь друзей и радуешься, что все такие умненькие и творческие.

ЧЕМ БОЛЕЕ ШИРОКИЕ круги населения вхожи в ту или иную сферу, тем менее закрытым клубом эта сфера кажется, а значит, тем здоровее функционирует

ЭЛЬВИРА ТРОФИМОВА

КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИК, PROJECT TRIFORCE:

В один прекрасный день подруга написала, что в компании, где она работает, ищут художников. Тестовое задание, собеседование, испытательный срок – и вуаля, я 2D-художник в маленькой игровой компании (игры в социальных сетях ведь тоже игры?). В начале карьеры в родной Самаре были социальные и мобильные игры, затем прекрасный ZeptoLab в Москве, потом переезд в Нью-Йорк, где сейчас я в должности концепт-художника придумываю концепты игровых персонажей и фигурок. На текущем месте работы девушек две, считая меня.

Как-то выходит, что в технических специальностях преобладают мужчины, а в гуманитарных обязанности делятся между мужчинами и женщинами примерно поровну. Но бывают и исключения, конечно.

Я надеюсь, что приход девушек в индустрию сказывается только положительно. Но в целом имеет ли это значение? Мальчик, девочка... Какая разница? Мы же головой и руками работаем, а не гендерными принадлежностями. Главное – мастерство, а не пол.

АЛЕКСАНДРА (АЛЬФИНА) ГОЛУБЕВА

СКЛАДЫВАТЕЛЬ БУКВ В СЛОВА И СОБЫТИЙ В ИСТОРИИ, ICE-PICK LODGE:

Некоторое время назад существовал ЖЖ, и почти все хорошие люди там перезнакомились. Меня, к примеру, грязная брань в комментариях свела со звездными представителями отечественного игрожура. Оттуда кривая дорожка манила уже непосредственно в игрожур (в «Страну игр»), игрожур же стал поводом пописать про IPL.

В конечном итоге я закономерно познакомилась с Дыбовским. Некоторое время мы просто приятельски беседовали в скайпе, а потом, выпустив «**Тук-тук-тук**», студия Ice-Pick Lodge обнаружила, что под это

ПОЧТИ НАВЕРНЯКА
последний тренд на сильных женских персонажей перестанет быть трендом, потому что все к этому привыкнут. Действительно, чему удивляться?

примечательное событие забыла написать пресс-релиз. Я была рада помочь, потом – помочь с дополнительными материалами, а потом – писать питч для Kickstarter, обновления, переводить старый «Мор»... в общем, делать все, что полагается делать человеку, любящему и умеющему складывать буквы в слова и объяснять запутанные мысли простыми словами. Сейчас я и вовсе оказалась в отделе дизайна – том самом заветном месте, где сочиняют механики и принимают концептуальные решения. Там я и предлагаю одну из точек зрения на оные.

Я не работаю в коллективе, я работаю с игрой. Если порой в этом процессе участвуют третьи лица, их половая принадлежность, право, меня не волнует.

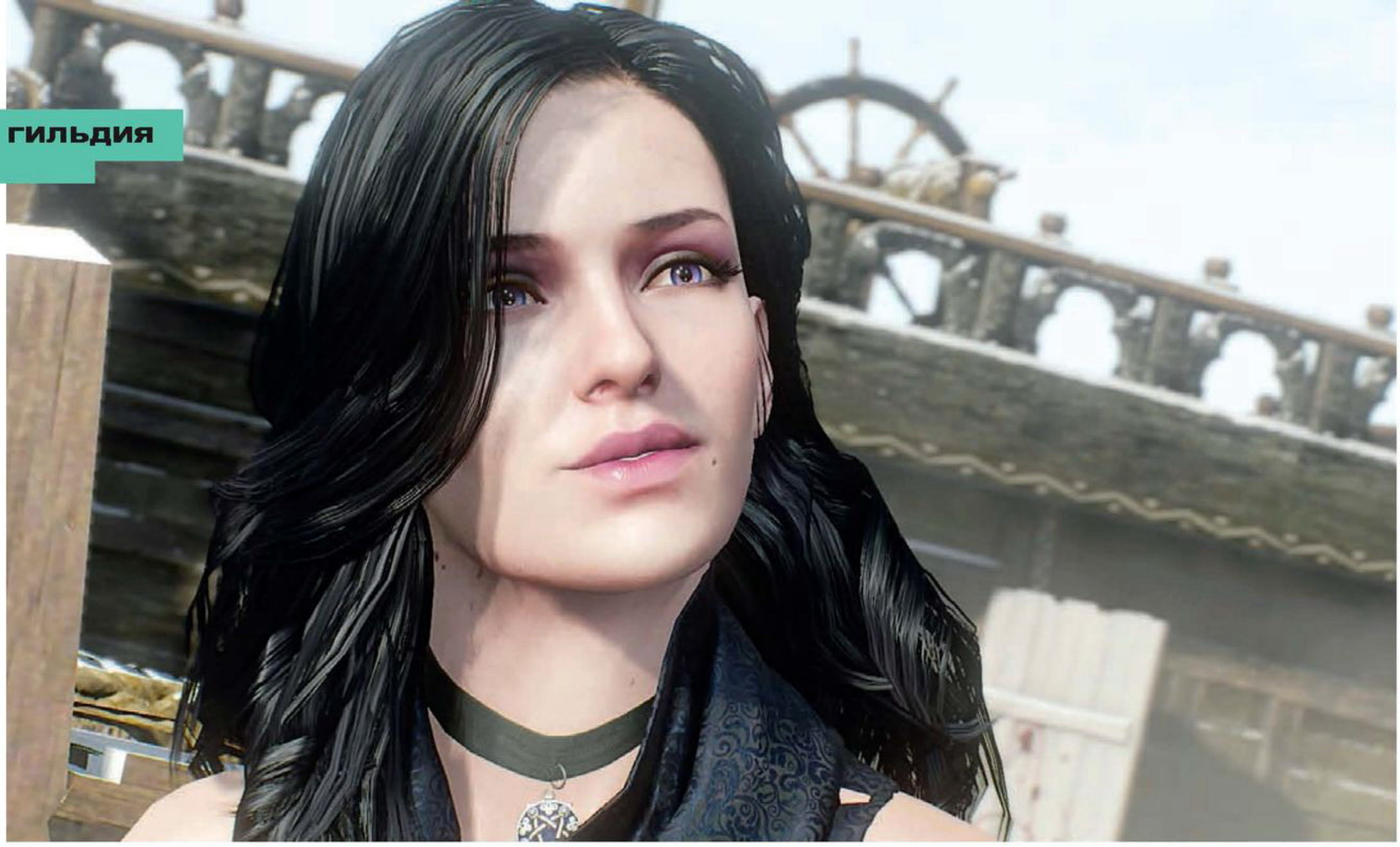
Нет, серьезно. Друзья любят потешаться надо мной из-за того, что я-де ходила в школу *учиться*. Не потому, что была задротом и заучкой, как раз наоборот, – но все-таки если что-то интересное для меня в этих стенах и находилось, то таки знания. Я понятия не имела, кто в кого влюблен, к кому как относятся учителя, кто кому друг, а кто – сундук. Мне даже в голову не приходило, что этим вообще можно интересоваться. Зачем? Я ведь не собиралась знакомиться с этими людьми, мы просто волею судеб оказались в одном классе.

Конечно, с Ice-Pick Lodge все совсем иначе. Рабочий процесс устроен так: у каждого есть свой сегмент деятельности, эдакий пространственный кармашек, и там он – царь и бог, вольный изливать свою индивидуальность и творческие устремления. В такой ситуации отношения с игрой в известном смысле равняются отношениям с командой, потому что игра соткана из порывов души ее создателей.

Но все же общее дело для меня на первом месте, а люди – даже самые замечательные и глубоко мне симпатичные – воспринимаются лишь как проекции себя в этом деле. У таких проекций сохраняются многие черты характера и личности, но вряд ли пол.

Чем более широкие круги населения вхожи в ту или иную сферу, тем менее закрытым клубом эта сфера кажется, а значит, тем здоровее функционирует (по крайней мере, в случае с развлечениями это определенно так). Впрочем, я куда сильнее порадовалась бы, если б в геймдеве случился приток пожилых сотрудников. В конце концов, в возрасте сам бог велит играть (или развлекать внуков) и работать за компьютером. Вот это было бы круто!

ХОЧЕШЬ И УМЕЕШЬ
делать – делай, не важно, какого ты пола



ДЕВУШКИ ПРЕКРАСНО
могут быть программистами, арт-директорами или начальниками; молодым людям тоже подходит место художников

АННА ПОПЕРЕКО
GAME PRODUCER, INNOVECS GAMING BU:

Когда мне окончательно надоело работать по специальности, то есть писать код, я собрала все свои рисунки в одно портфолио и разослала их как ответ на все вакансии художников в городе, не прилагая к портфолио свое резюме. К моему удивлению, у меня получилось. А неподдельная заинтересованность в процессе разработки не осталась незамеченной и довела до роли продюсера. С тех пор все еще интересно, вот уже больше шести лет не отпускает.

В текущий момент непосредственно над играми у нас работают четверо девушек, остальные в основном обитают в чисто женских отделах компании – бухгалтерии и HR. Вообще, по опыту, девушки в геймдеве скапливаются в арт-отделе: художницы, текстурщицы, моделлеры. Много геймдизайнеров. Реже – на должностях, непосредственно связанных с программированием, совсем редко – тестировщицы.

Раньше мне мир казался несправедливым. На каждом собеседовании я видела предвзятое отношение к себе как к девочке, врывающейся в «мужской» мир. Потом я подросла и осознала, что это мой уровень знаний был недостаточным.

Сейчас я знакома со многими отличными девушками, которые знают и умеют в любой околоайтишной области не меньше парней. Интерес к индустрии горит во всех!

Я окинула взглядом комнату и представила на месте каждого парня девушку, а на месте каждой девушки – парня (нет, не в том смысле, что вы подумали). Во время виртуальной смены пола конфликта в сознании не возникло. Девушки прекрасно могут быть программистами, арт-директорами или начальниками; мальчикам тоже подходит место художников. Другое дело, если вдруг девушек станет больше...

ЕСЛИ СЕРЬЕЗНО, то в геймдеве можно найти как отвратительные примеры самого дремучего сексизма, так и блестящие примеры человеческого отношения, не зависящего от пола

ИРИНА ПЕДАШ

TEXTURE SUPERVISOR, СООО «ГЕЙМ СТРИМ», МИНСКИЙ ЦЕНТР РАЗРАБОТКИ WARGAMING:

Надо сказать, что я с детства больше дружила с мальчишками, мне нравились их интересы. И сейчас ничего не изменилось: мы все одна команда, объединенная общей идеей создания классной игры, так полюбившейся многим.

Сомнений не было, я лишь хотела заниматься тем, что мне очень нравилось, и до сих пор кайфую от своей профессии. Когда ты занимаешься целый день на работе тем, что тебе очень нравится, наверное, можно назвать себя счастливым человеком. Спору нет, бывают непростые задачи, требующие усидчивости и многочасового погружения в работу, но в конце всегда приходит удовлетворение от собственного результата.

В геймдеве я не ощущаю разделения на «женские» и «мужские» профессии вообще. За все время работы в этой сфере девушек я встречала и среди программистов, и среди 3D-художников.

Как-то общалась именно на эту тему с директором одной маленькой 3D-студии. За несколько лет работы с девушками он пришел к выводу, что они более дисциплинированные и аккуратные в работе. Зачастую даже перфекционистки. Все это, несомненно, положительно сказывается на работе и на конечном продукте.

МАРИЯ КРАВЦОВА

СЦЕНАРИСТ, ROYAL TROUPE, АВТОР БЛОГА «НАРРАТОРИКА»:

У нас небольшая инди-студия, но исторически девочек в ней больше, чем мальчиков. Художница, аниматор, маркетолог, UI-художник, композитор – все девочки. Программист, геймдизайнер, еще композитор и звукач, пиарщик – мальчики. И я.

До геймдева я работала в чисто мужском коллективе – единственная девушка среди больше чем десятка мужиков. Очень теплая была компания, только приходилось водку пить, потому что на меня отдельного вида алкоголя на корпоративы не закупали, увы.

А если серьезно, то в геймдеве я видела и отвратительные примеры самого дремучего сексизма, и, наоборот, блестящие примеры человеческого отношения, не зависящего от пола. Сейчас в инди-тусовке меня этот аспект устраивает. Не знаю, насколько вообще на отношение ко мне влияет то, что я женщина. Будто мы в продвинутом обществе живем, где дурацкие гендерные стереотипы наконец-то остались в прошлом.

Меня сразу взяли на унисекс-должность сценариста. И, придя в свою первую студию, я увидела, что женщин там много и чувствуют они себя прекрасно. Мы, девушки, приносим в игры новые темы, увеличиваем разнообразие. А это всегда хорошо.

■■■

Девушки своим примером доказывают – они хотят делать игры, умеют и, самое главное, делают. А то, что женщинам путь в геймдев заказан, всего лишь еще один миф индустрии. ■

КАК УСТРОЕН МОБИЛЬНЫЙ FREE-TO-PLAY

ИГРАЕМ В LORDS MOBILE

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Каждая успешная условно-бесплатная игра есть сеть из крючков, кнутов и пряников, спланированная так, чтобы игрок был вовлечен. Эти проекты могут быть неоригинальными и с откровенно хищническими повадками, но, раз в них играют, значит, это интересно?

Здесь не действуют законы, к которым привык хардкорный рынок. Люди без проблем кочуют из какой-нибудь **Dot Arena** в почти идентичную **Soul Hunters** просто потому, что она новее. Мобильная игровая индустрия в куда меньшей степени ориентирована на инновации в механиках и необычные ощущения, нежели на умение захватить и удержать внимание игрока. Любой ценой. И далеко не всегда для второго необходимо первое.

Давайте разберем, как работают некоторые популярные мобильные игры, на живом примере. Пусть это будет китайская **Lords Mobile**. В ней собраны идеи и «социальных» стратегий в духе **Castle Clash**, и геройских арен наподобие **Heroes Charge**. Для наших целей – почти идеально. Итак, что вы видите, когда заходите в игру?

С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЕТСЯ?

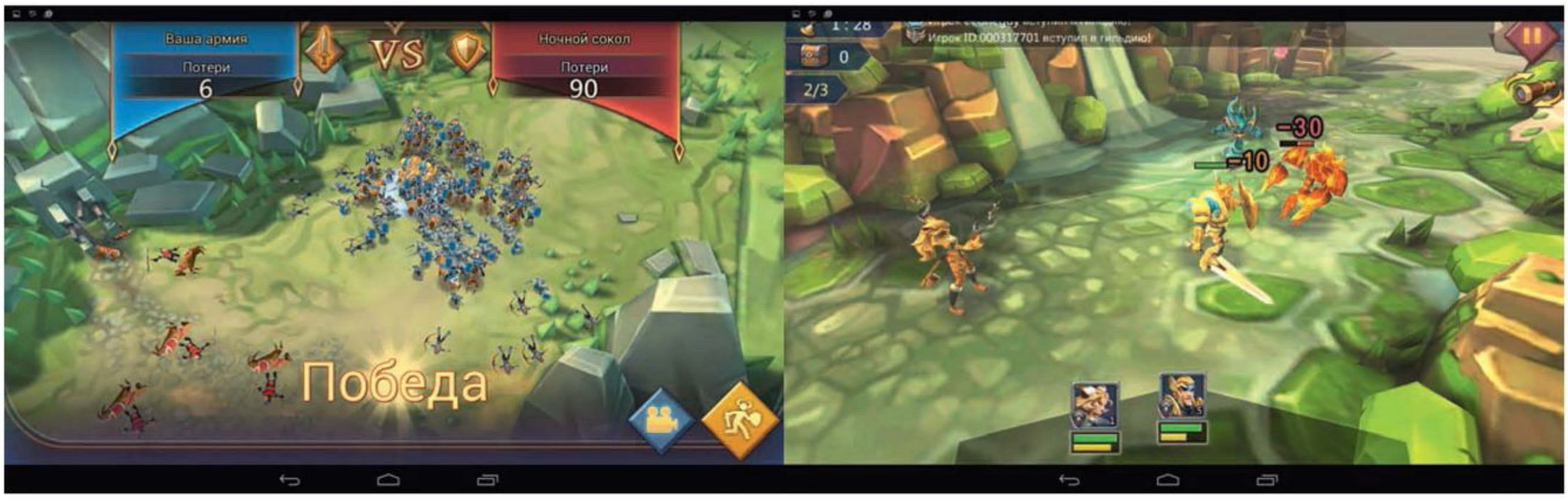
Первые минуты в «Лордах» обрушивают на неподготовленного игрока целый вихрь событий. Он чувствует себя как аквалангист, вынырнувший из морского безмолвия на оживленном пляже. Только что мы услышали о каком-то злодее – и вот уже идет бой, в результате которого мы получим свое место в некоем королевстве.

Мы едва успели познакомиться со своим замком и единственным пока героем, а прилегающая территория уже покрывается казармами, мастерскими, лесопилками, стенами и дозорными башнями, лабораториями, больницами и тюрьмами. Все происходит быстро, и думать ни о чем не требуется – достаточно тыкать туда, куда указывает мигающая стрелка. А после каждой пары удачных попаданий по кнопкам на нас сыплются награды и подарки.

Некоторое время спустя игра чуть притормаживает и появляется время рассмотреть то, что получилось. И присвистнуть: «Э, да у меня, оказывается, прекрасная база с мощной армией, а в загашнике куча ресурсов!»

Разумеется, все не так просто. Ваше молодое королевство любой желающий может развалить на кирпичики за несколько секунд, а армия из нескольких сотен вояк способна потягаться разве что с кружком любителей вязания крючком. Но, к счастью, понимание этого придет лишь несколько часов спустя. Пока же базу оберегает «новичковый» щит, а на глобальной карте делать особо нечего. Можно просто любоваться

НАШИ ГЕРОИ совершенно неуправляемы. Мы задаем лишь направление и время нанесения особого удара



ГИЛЬДИЯ

ОЧЕРЕДНОЙ КУСОЧЕК
территории отвоеван, королевство стало чуть просторнее

тем, как красиво расставлены разноцветные домики на разноцветных полях.

Часть территории прикрыта облаками, и в их скоплениях прячутся злодеи. Их надо прогнать! Первый злодей бежит, насмерть напуганный нашей зеленой армией, следом и второй без особого сопротивления освобождает очередной клочок земли для очередных построек. Они чуть ли не в открытую играют в поддавки. А что, все любят побеждать, ведь именно ради этого и воюют.

СИСТЕМА ТАЛАНТОВ. Таких деревьев развития в игре несколько: общие характеристики, защита базы, сила армий, экономика, охота на монстров

Lords Mobile не скупится. Порадоваться собственным успехам и насладиться своими победами здесь дают сполна.

СЛИШКОМ РАНО БРОСАТЬ – ЕСТЬ ЕЩЕ КОЕ-ЧТО!

К тому времени, как очередное строительство или улучшение начинает занимать не секунды, а минуты и у игрока появляется соблазн отложить планшет, открывается линейка героических сюжетных заданий. Если мы успели забыть, что у нас еще имеется доблестный герой, нам напомнят. А заодно объяснят, что благодаря геройским испытаниям мы можем стать еще сильнее и успешнее.

Сами по себе испытания ничего особенного собой не представляют. Это череда типовых подземелий, нанизанных на ломаную линию прогресса: прошли испытание под гордым названием «1–3», получили доступ к испытанию с не менее внушительной маркировкой «1–4». Первый зал с кучкой слабых врагов, второй зал с кучкой врагов посильнее, третий зал с кучей врагов во главе с боссом.

Разнится лишь пейзаж: вначале топаем по пустыне, потом попадаем в подземное королевство гномов, затем вновь выбираемся на свежий воздух. Чем отличаются друг от друга враги, поначалу и не рассмотреть за спецэффектами. Да и действуют они поч-

ти одинаково, просто кто-то воюет в ближнем бою, а кто-то пакостит издали.

Первая карта испытаний, первый десяток боев – такая же вакханалия побед и наград, как и начальное строительство. Нам дают полюбоваться боями, проходящими в автоматическом режиме, подбрасывают в команду новых героев и щедро осыпают новенькой экипировкой. А чтобы вы не заскучали, предлагают запускать и направлять особые умения героев, которые становятся активными по мере заполнения полоски боевой ярости.

Но истинное понимание значения особых умений и экипировки еще впереди.

КАК РАЗВИВАЮТ ИДЕЮ

О ходе геройских сражений на первой карте можно почти не задумываться. Но очень скоро открываются эпические испытания, и в них уже приходится следить за тем, когда и куда герои разряжают свои особые умения. Обычные испытания тоже усложняются. Боссы осваивают приемы самообороны и могут нанести неожиданный удар по дальним рядам, где обитают слабо защищенные маги, внезапно телепортироваться за спину или ошеломить всю группу на несколько драгоценных секунд.

К этому времени у нас уже несколько героев. Делятся они на три типа: сильные воины, ловкие лучники и ассасины, а также маги, делающие упор на интелект. Мест в группе пять, так что вроде бы выбрать несложно. Но лекаря Примадонну огненный маг Зажигалка никак не заменит, уж очень разные у них умения.

СОБИРАЕМ
шесть предметов экипировки и приносим их в жертву. Получаем голого героя разрядом выше

ДУМАЕТЕ,
что уже добились всего, чего можно? Начинайте ковать экипировку для своего аватара

Проходя испытания, герои растут в уровнях. Собрав полный набор экипировки, можно скормить его, повысив ранг героя. А накопив определенное количество медалей в некоторых подземельях, можно перевести героя в ранг элитного.

Вот тут и вступают в силу ролевые элементы игры: кому отдавать сапоги – полуодетому воину или голому магу? Какого героя брать в очередной поход? Стоит ли обучать новоприобретенного героя первого уровня или лучше сосредоточиться на тех, что уже развиты до второго ранга?

Только не думайте, будто нам предстоит раз за разом проходить одни и те же испытания, чтобы получить нужный предмет или медаль героя. Скучных повторений легко избежать. Закрыв любое подземелье на три «звезды», можно пропускать процесс боя и получать трофеи и опыт одним нажатием кнопки. Опыт выдается в виде порций еды, и скормить его можно любому герою. Поэтому за несколько пропущенных походов любого новичка можно подтянуть до уровня основных героев.

Но создать суперкоманду за пару часов не получится. На каждый заход тратится выносливость, причем вход в сложные подземелья в два раза дороже, чем в обычные. А на восстановление нужно время.

МЕСТО НА КАРТЕ мы получаем случайно. Но пока королевство еще молодое и слабое, можно переехать поближе к друзьям

Ну, или деньги: за пару тысяч самоцветов можно заполнить шкалу выносливости до упора. Хватит на десять элитных подземелий.

А ТЕПЕРЬ – ДОКАЗЫВАЕМ ПРЕВОСХОДСТВО

Очередное улучшение лесопилки займет пару часов, исследования скорости войск закончатся немногим ранее, герои растратили весь запас храбрости, и заняться вроде как больше нечем. Самое время выключить игру и благополучно забыть о ней? Как бы не так! Ведь есть еще и карта королевства. А на ней кипит жизнь.

Можно отправить армию в лагеря с ресурсами: поля, леса, шахты. Чем больше армия, тем больше добра она принесет. Но и времени на сбор потребуется намного больше, а в этом момент кто-то из соседей приходит со своей армией – и остаемся мы и без ресурсов, и без солидной порции солдат. Можно, конечно, подождать, пока сосед сам не пойдет за дровами...

И, например, навестить его замок. Все новички защищены щитом на сутки, потом покупать защиту придется за самоцветы или гильдейские баллы. В открытые замки можно отправлять армии; после короткого автобоя они вернутся с богатыми трофеями. Или не вернутся, если мы выбрали жертву не по зубам.

Еще можно объединиться с друзьями и отправиться на охоту за монстрами. Время от времени на карте королевства появляются убийственно сильные драконы-ледокрылы. Справиться с ними в одиночку почти нереально. Но если такого дракона убить, все члены гильдий победителей получат сундуки с наградой.

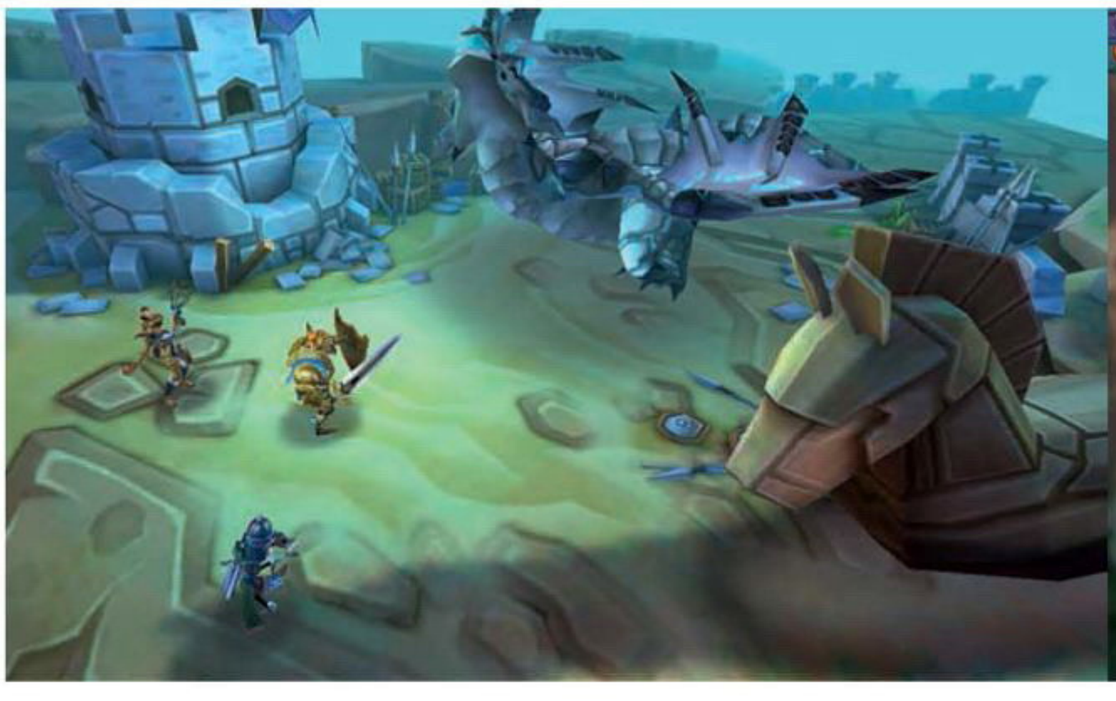
ВВЕРХ ПО СПИРАЛИ

Помните воронку, висевшую над Москвой в фильме «Ночной Дозор»? Это примерная схема геймплея Lords Mobile. С каждым новым витком количество игровых занятий расширяется, а времени они требуют все больше. Одновременно повышается сложность, и вот уже стоит сперва потратить минутку-другую на расчет стратегии. А вокруг, как отделившиеся от общей стаи вороны, мельтешат необязательные занятия: квесты дня и квесты гильдии, помощь согильдийцам и открытие призовых сундучков (каждый двадцатый – с увеличенной в пять раз наградой!).

ДОЛГО ДУМАТЬ, что делать, не приходится – подсказка всегда висит на экране

Игроку приходится принимать все больше тактических и стратегических решений. Это касается и развития базы, и планирования состава армии, и воспитания героев. Ну и распоряжения финансами.

Да, игрок, щедро тратящий реальные деньги на самоцветы, сможет намного быстрее развиваться и наверняка окажется в таблице рейтингов на верхних позициях. Однако у любого развития есть свой потолок, и рано или поздно в клуб «Верхняя десятка» непременно попадут особо настойчивые и терпеливые «бесплатники». Lords Mobile, в конце концов, хоть и не первооткрыватель, но скроена по очень крепкой и беспроигрышной схеме. ■



ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

MU ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ПОСЛЕЗАВТРА

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

MU Online – одна из тех игр, о которых практически все слышали эпизодически, но мало кто может похвастаться тем, что действительно играл, да еще и на официальном сервере. Скорее всего, с MU Online вы могли столкнуться в каком-нибудь районном компьютерном клубе много лет назад, но у вас на пятой машине осталось полчаса и вообще давайте еще раз в **Warcraft 3** сыграем.

Тем не менее MU Online никуда не пропала и все еще находится в странном статусе – вроде бы и популярный игровой проект, но широкой аудитории игра все равно не известна.

ГЛАВНОЕ ОТЛИЧИЕ MU ORIGIN от Diablo – в игре постоянный онлайн, по городу бегают другие игроки, как в полноценной MMO

ДВЕ ИСТОРИИ MU

Корейская компания **Webzen** выпустила MU Online в самое неподходящее время – глобальный релиз был в 2003 году. В то же время увидели свет **EverQuest**, **Star Wars Galaxies**, **EVE Online** и, наконец, **Lineage 2**. А через год вышли **EverQuest 2** и **World of Warcraft**, задавшие правила многопользовательских ролевых игр на долгие годы вперед.

А вот MU Online в законодательницы никак не годилась, хотя по всем признакам была хорошей игрой. Выдающаяся для своего времени картинка, образцовая работа со звуком: у каждой локации, у каждого босса и чуть ли не у каждого игрового события были собственные музыкальные темы. Единственным препятствием был восточный подход к геймплею. Прокачать персонажа в MU получалось только у самых усидчивых игроков. Поэтому расцвет огромного количества частных, пиратских серверов был обусловлен не экономией, а возможностью хоть немного ускорить получение максимального уровня (так-то игра с самого начала была бесплатной).

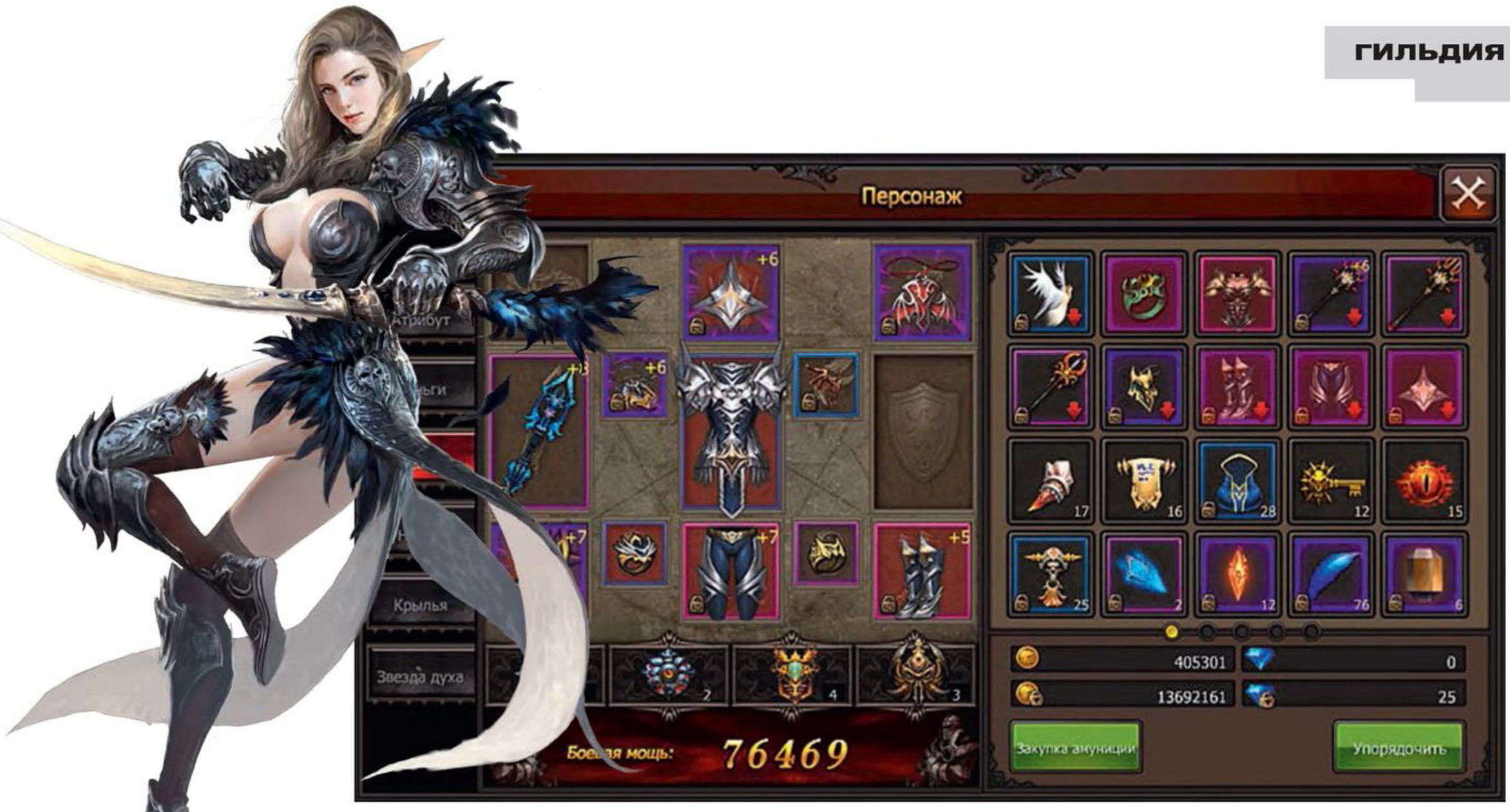
История MU Online позаимствована из древних мифов об Атлантиде. Причем MU – это не междометие, а название мира, в котором происходит действие игры. По некоторым верованиям, некогда MU был частью одного огромного континента, но всемирный хаос расколол единый мир на части вместе с названием. На долю нашего осколка суши выпали лишь эти две буквы, остальные разлетелись по своим островам и скрылись в недосягаемости.

Но на этом беды не прекратились. Амбициозная волшебница Лемулия мечтала править континентом MU, в стремлении достичь верховной власти она призвала в мир дьявола тьмы Кундуна. А он, разумеется, пришел не один, а с приспешниками. Демоны быстро провели на континенте капитальный ремонт, сместили звезды с орбит, наполнили мир кровью и страхом. Империя развалилась, некогда славные лорды тщетно пытаются восстановить свои армии, а спасти мир можно только печатью, некогда закрывавшей врата ада: пойди и собери восемь ее частей. Впрочем, Лемулия, Кундун, Империя – зачем это все? Мы же сюда за лутом и чертями пришли!

Фактически описать MU Online можно лишь одним словом: **Diablo**. Похоже в этих играх абсолютно все – и толпы врагов, и огромный ассортимент трофеев, даже интерфейсы двух игр похожи! Так и секрет притягательности MU честно делит с серией Diablo: все дело в так называемом loot cycle. Широкими взмахами меча отправляем ораву чертей обратно в преисподнюю, отбираем из их цепких лап редкую экипировку. В новеньких латах месим крупных и злых чертей с еще большим рвением, отбираем у них здоровенную секиру и раскалываем ей череп боссу. Повторить несколько раз.

ЛЕГЕНДЫ И ИСТОКИ

Вскоре после выхода MU Online компания Webzen стала планировать продолжение и запустила долгострой на многие годы. Новая **MU Legend** все еще в разработке – в конце апреля будет первое закрытое бета-тестирование для корейцев.



БОСС ИНСТАНСА
представляется нам сразу, на входе. Правда, чтобы до него добраться, придется убить десяток привратников

Нас же больше интересует другая игра – переведенная на русский мобильная **MU Origin**, во многом похожая на оригинальную MU Online. Как и раньше, нам предлагаются на выбор три класса: воин, маг и хрупкая эльфийка-лучница. Воин достаточно прямолинейный, маг бьет по площади, делает врагов уязвимыми к другим чародействам. Девушка контролирует поле боя и замедляет врагов ледяными стрелами.

Дальше мы прямо с порога бросаемся в нескончаемую череду схваток. Однако на этом прямое сходство заканчивается: MU Origin – игра современная и действует в соответствии с устоявшимися правилами. Поначалу новый персонаж мгновенно перехватывает инициативу (наглеца можно приструнить и играть как хочется), а нам остается лишь смотреть, как его герой бодро лупит монстров и перебегает от одного квестодателя к другому. Улучшать оружие, доспехи и крылья (для получения которых теперь не нужно ждать до 180-го уровня), распределять очки характеристик, развивать навыки предстоит вручную.

Да и совсем уж на откуп автопилоту игру не отдают, и вообще важно понимать, зачем он сделан: в таких играх должна быть возможность прокачки в фоновом режиме – например, работаешь ты в офисе и время от времени отвлекаешься на игру. Такой подход выглядит намного приятнее, чем принудиловка с таймерами и энергией.

В остальном структура здесь даже не как у Diablo, а как у корейских MMO: на выходе из города группками бегают другие игроки, в чатах обмениваются редкими предметами. Дальше только остается отправлять героя в инстансы, на арены, на ежедневные события и просто на убиение полчищ бесов, минотавров, сколопендр и прочих тварей. Примерно к 60-му уровню скоростной трамвай квестовой цепочки притормаживает, предоставляя героя на волю игрока. И в мире MU вновь воцаряется привычный нескончаемый гринд, за который так любят эту игру. И дальше (вы угадали!) игрока хватает грамотно продуманный loot cycle и не отпускает долгие годы.

■■■

Почему возрождение давно забытой, а кому-то и вовсе не известной классики – хорошая новость? Старожилы испытывают мощный приступ ностальгии, ведь MU Origin – это фактически та же MU Online, только в современном прочтении и спустя десять лет. Новички имеют возможность увидеть воочию, что некогда заставляло игроков тратить месяцы и годы на непростое развитие. А совсем скоро и те и другие получат продолжение истории – MU Legend. И кто знает – может, ее жизнь окажется не менее долгой? ■

ЧТО: Шоу Uncovered: Final Fantasy XV **ГДЕ:** Лос-Анджелес

НОВАТОР ТАБАТА

КАК БУДУТ ПРОДВИГАТЬ FINAL FANTASY XV

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

В KINGSGLAIVE будет продакт-плейсмент вроде светящейся в кадре «уникальной» Audi R8 и рекламных вывесок реальных компаний. Якобы киношный город ваяют по образу и подобию Токио и стараются сделать реалистичным

На пресс-конференции, прошедшей через день после Uncovered, директор **Final Fantasy XV** Хадзимэ Табата сказал, что в **Square Enix** рассчитывают продать десять миллионов копий игры. Это очень много... но достаточно ли, чтобы окупить производство полнометражного фильма, аниме-сериала, мобильной игры, чертовой прорвы демок и всего прочего?

Я уже писал, что эпопея с Final Fantasy XV напоминает происходившее с **Final Fantasy VII** – с той лишь разницей, что там метавселенную выстраивали на протяжении полутора десятков лет, а тут ее просто берут и разжаривают за полгода. Но после конференции разница стала вполне очевидной.

ПОЧЕМУ ВСЕ ЭТО РЕАЛЬНО?

А разница вот в чем. Всякие **Dirge of Cerberus**, **Last Order**, **Before Crisis**, **Advent Children** и другие приквелы-сиквелы-вбоквелы к «семерке» лучше действовали как фансервис на тех, кто уже знаком с основной историей. В этом же случае побочные истории, наоборот, должны помочь знакомству с основной. Это, по сути, маркетинговые материалы – только самодостаточные и иногда сами по себе способные приносить деньги: полнометражное кино **Kingsglaive** будут показывать в кинотеатрах и в сети (на каких условиях, пока не ясно, все на совести Sony Pictures), а в мобильном пинболе **Justice Monsters Five** будут микроплатежи («Но никакого pay-to-win», – дежурно заверяет директор игры).

Final Fantasy XV – это, как говорят, «ultimate experience», к которому сходятся все дорожки. С помощью других медиа Square Enix подает его в разных образах, чтобы заинтересовать людей с разными интересами: в Kingsglaive – экшен и драма для старых фанатов, в вышедшей на прошлой неделе **Platinum Demo** – сонная сказка для праздничных казуалов, в **Episode Duscae** – открытый мир для хардкорщиков, в аниме **Brotherhood**... ну, там аниме. На вопрос «А не боитесь ли вы в итоге позиционировать игру такой, какой она на самом деле не будет?» ответили просто: «Нет, не очень».

ТАК ЗАЧЕМ ЗДЕСЬ МАЛЬЧИКОВАЯ ГРУППА?

Команда из четырех парней – ход для ролевок не то чтобы типичный. А скорее – совсем не типичный. Табата объясняет: «Есть две главные причины тому, что мы остановились на мужской команде. Во-первых, хотелось показать связь, ощущение реальной и чисто мужской дружбы – этого мы прежде в Final Fantasy не делали.

Во-вторых, мы хотели положить в основу свой собственный опыт. Молодые японцы часто собираются с товарищами в подобного рода поездки, и со мной тоже такое было. Поэтому мы решили передать реальные ощущения от долгого автомобильного путешествия. Но, само собой, история гораздо шире и затрагивает куда больше персонажей и события совершенно иного масштаба».

Попутно у Табаты спросили, не под впечатлением ли от **Dark Souls** делалась боевка. «Сейчас про что угодно легко сказать, что оно сделано под впечатлением от Dark Souls. Главное отличие, мне кажет-

ШОН БИН (увы, на Uncovered не присутствовал), Лена Хиди и Аарон Пол озвучат главных героев только в фильме Kingsglaive. В игре за короля Региса, леди Луну и гвардейца Никса будут говорить другие актеры

ся, что в Souls вы сражаетесь с конкретными противниками в конкретных местах, а в Final Fantasy XV можете столкнуться с кем угодно и когда угодно. Еще нам нужно было соблюсти баланс между динамикой и вдумчивостью – для тех, кто привык к пошаговым сражениям. Ну а в том, что касается ощущений, мы больше опирались на игры про Бэтмена. На **Arkham Asylum**, если точнее».

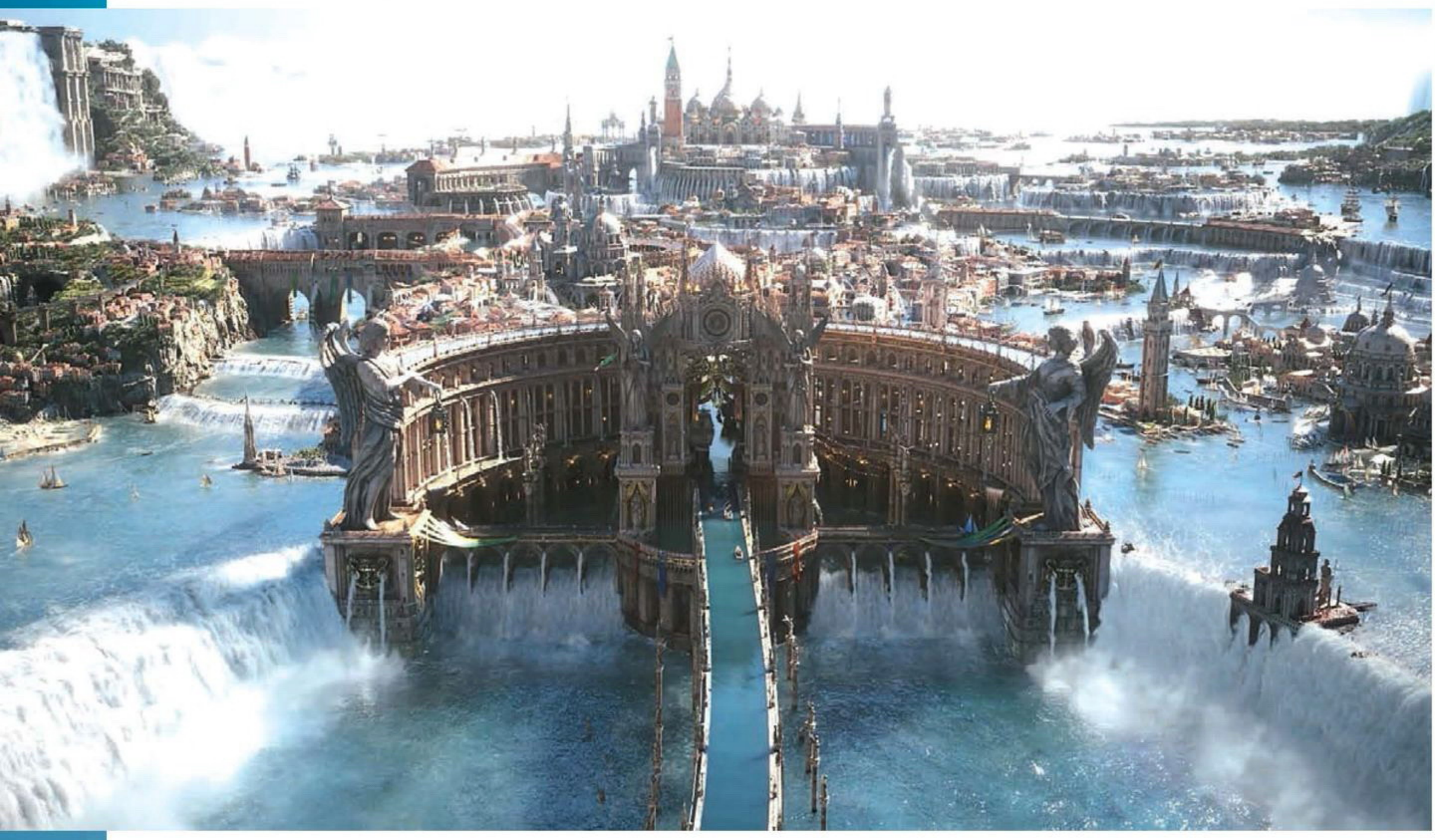
В Final Fantasy есть машина, и машину можно улучшать, а однажды она просто возьмет и взлетит. «Мы хотим сделать так, чтобы людям нравилось путешествовать именно на этом автомобиле, – говорит Табата. – В то же время хотелось создать в полете ощущение риска и опасности, как тогда, когда нужно посадить самолет. Взлететь-то нетрудно, а вот правильно сесть куда сложнее. Будете недостаточно аккуратны, и машина пойдет юзом».

Сомнения пока вызывает открытый мир и прокачка. В том, что касается дизайна мира, главный источник вдохновения – **Ocarina of Time**. Что под этим подразумевается, Табата пояснять не стал. Он с энтузиазмом рассказывает о прогрессии «в духе старых частей», о собирательстве, настройке экипировки, но особенно отмечает, что им было важно, чтобы игроки чувствовали себя первооткрывателями просто от прогулок по миру. Мир-то и правда необычный – тут намешано остро японское фэнтези, какой-то барочный футуризм, американская глушь (на дайнеры эти призаправочные посмотрите), а местами здорово отдает иноземным гигантизмом **Xenoblade Chronicles X**. Последнее и воодушевляет, и все-таки немного пугает.

Но в глазах многих Final Fantasy даже не всегда про характеры и драму. Она в том числе и про дурацкие жизненные моменты – вроде переодевания Клауда в девочку, или парка развлечений «Золотое блюдце» в седьмой части, или, скажем, матчей в блицбол в десятой. Судя по тому, как героев в трейлерах тянет к пинбольному автомату, такое в пятнадцатой будет.

FINAL FANTASY – одна из тех серий, которые могут позволить себе подобную эклектику и не выглядеть глупо

ТОТ САМЫЙ КАДР с полетевшим автомобилем



О ПРОЧЕМ (ВКЛЮЧАЯ PC-ВЕРСИЮ)

Над всеми смежными историями в Final Fantasy XV работает много людей, но только Ёко Симомура пишет для них саундтреки. Ее музыку можно услышать в **Legend of Mana**, **Parasite Eve**, **Kingdom Hearts**, **Xenoblade Chronicles** и еще в нескольких десятках игр. На Симомуру сильно повлиял первый и главный композитор Final Fantasy Нобуо Уэмацу, она даже работала с ним над парой проектов. Но только теперь под ее контролем оказалось звучание целой Final Fantasy и всех ее ответвлений. «がんばります!» – бросает Симомура-сан вдогонку переводчику.

Кто-то из зала спросил, будет ли на основе всего этого строиться Final Fantasy XVI. «Nice! – ответил Табата и добавил: – Пятнадцатая – это пятнадцатая». Будут ли другие истории на основе той же вселенной? Не исключено, но ясно станет потом.

Разработчики заинтересованы в VR, экспериментируют с технологиями уже около года и были бы рады воплотить на ней в жизнь что-то крутое. «Но, на мой взгляд, VR нельзя использовать для вещей, уже так или иначе реализованных. Нужно изобретать новое». Вот так Табата поставил крест на всех мыслях о VR-функционале в релизной Final Fantasy XV.

Мы не могли не задать вопрос о производительности Platinum Demo – она, мягко скажем, разочаровывала.

По словам Табаты, главная задача демки – не продавить до упора технологию, но показать разные фишки игры. Поэтому она устроена примерно одинаково на обеих платформах, а релизную версию точечно оптимизируют под PS4 и под Xbox One в отдельности. Рассматривается возможность смены разрешения на лету ради более стабильной частоты кадров.

PC-версия? Должна быть, рано или поздно. Не исключено, что даже вскоре после релиза консольных.

По всей видимости, в студии раздумывают над целесообразностью DirectX 12: «Сейчас мы опираемся на DirectX 11, с которым так или иначе совместимы обе консоли, но будем смотреть, что делать дальше, особенно когда зафиксируем техническую часть консольных версий».

■■■

Вопрос «На какую Final Fantasy больше всего похожа пятнадцатая?» заставил

В JUSTICE MONSTERS FIVE можно будет сыграть и в самой Final Fantasy XV, и на мобильнике

ВРЯД ЛИ японская молодежь в своих дорожных поездках встречает таких динозавров и катается на чокобо. Но суть мы уловили

Табату задуматься. «Хм... А вы сами как думаете?» Не раздумывая, отвечаю вопросом на вопрос: «Двенадцатая?» – «О да, много общего с двенадцатой в атмосфере и всём прочем! Мне, на самом деле, кажется, что получается нечто среднее между двенадцатой и седьмой».

Любимой «финалкой» Табата с ходу назвал шестую, чем отсек любые вопросы. Final Fantasy XV должна «вернуть серию к истокам», и важно эти истоки понимать – в конце концов, серия живет не одной «семеркой». Но что конкретно под «истоками» подразумевают в Square Enix?

Табата объясняет всё духом борьбы за первенство: «Когда-то Final Fantasy появилась, чтобы бросить вызов **Dragon Quest**. Final Fantasy VII вошла в новое поколение и стала первой среди трехмерных ролевых игр. С Final Fantasy XV мы принимаем на себя новое испытание. Сейчас полно качественных западных ролевых игр, и некоторые из них технологически на порядки мощнее того, что выпускают японские разработчики. Так что мы снова должны доказать, что способны на лучшее». Хорошо если все-таки докажут. ■

НИКОГДА НЕ ЗАКОНЧИТСЯ

ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ FINAL FANTASY

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Final Fantasy – один из самых известных, успешных и долгоиграющих циклов японских ролевых игр, в следующем году ему исполнится тридцать лет. У многих он ассоциируется с пылкими подростками в безумных нарядах, спасающими мир, однако Final Fantasy не типичная анимешная штамповка, а серия, заслуживающая любви и похвал. Чем же именно?

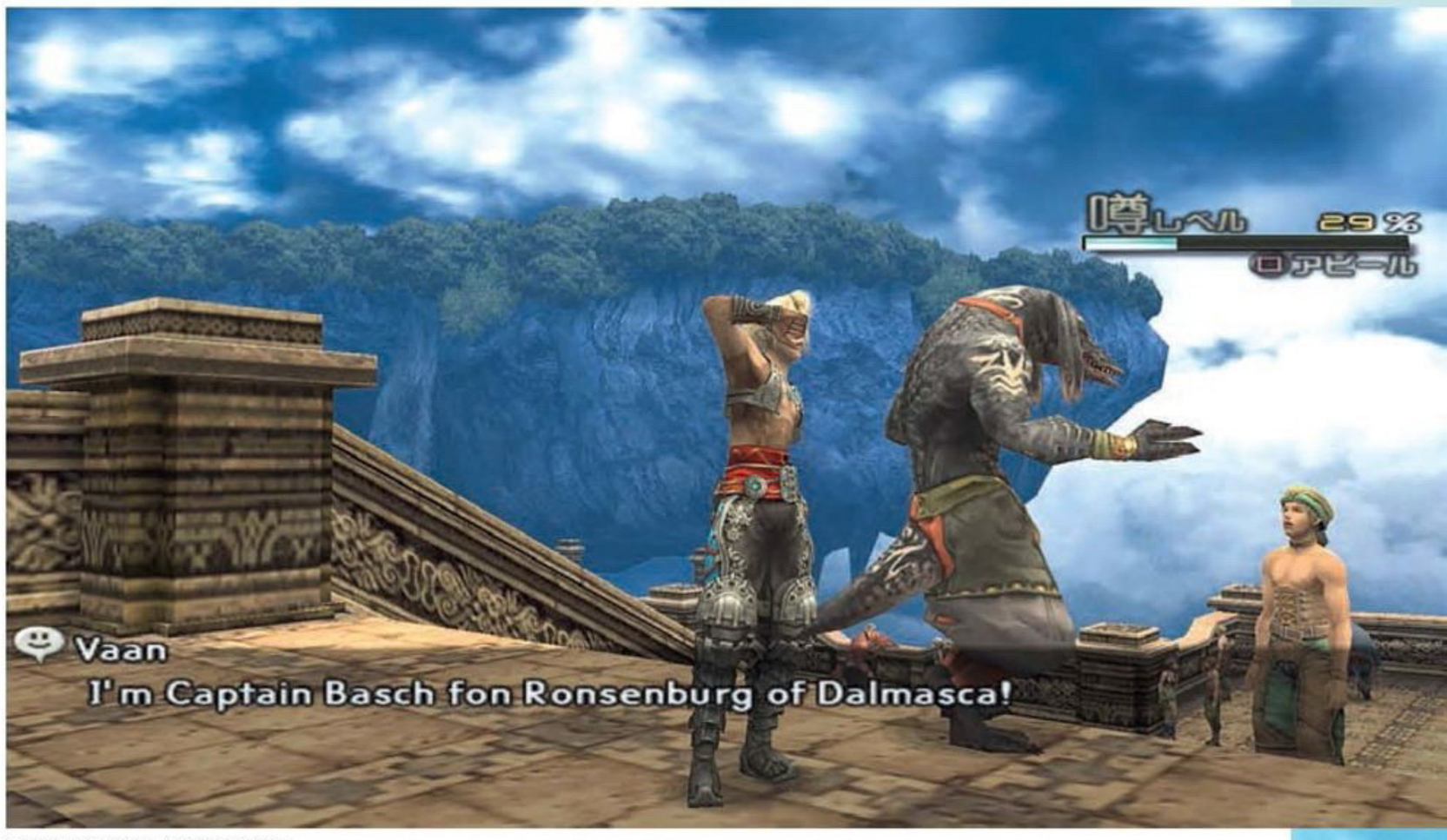
ЗА ТО, ЧТО ВСЕ ОНИ РАЗНЫЕ

Если что и объединяет почти все выпуски Final Fantasy, так это отказ от слепого следования одним и тем же канонам. Это не серии **Dragon Quest** и не **Assassin's Creed**, части которых похожи одна на другую. Final Fantasy не страшится экспериментов и потому не перестает удивлять раз за разом, год за годом (правда, в этом отношении она в последнее время взяла небольшой перерыв, но мы надеемся, что все вернется на круги своя).

Взять, например, окружение. Из фэнтезийной пятой части мы переносимся в шестую с ее стимпанковским духом, затем – в почти киберпанковскую седьмую. После «современной» восьмой Final Fantasy идет фэнтезийная девятая, а за ней следует десятая, вдохновленная эстетикой Юго-Восточной Азии.

Разными частями занимаются и разные люди. Так, команды, трудившиеся над номерными выпусками серии с девятого по двенадцатый, почти не пересекались, и, если вам не нравился какой-то из них, можно было хранить спокойствие, зная, что за ним последует нечто совершенно иное.

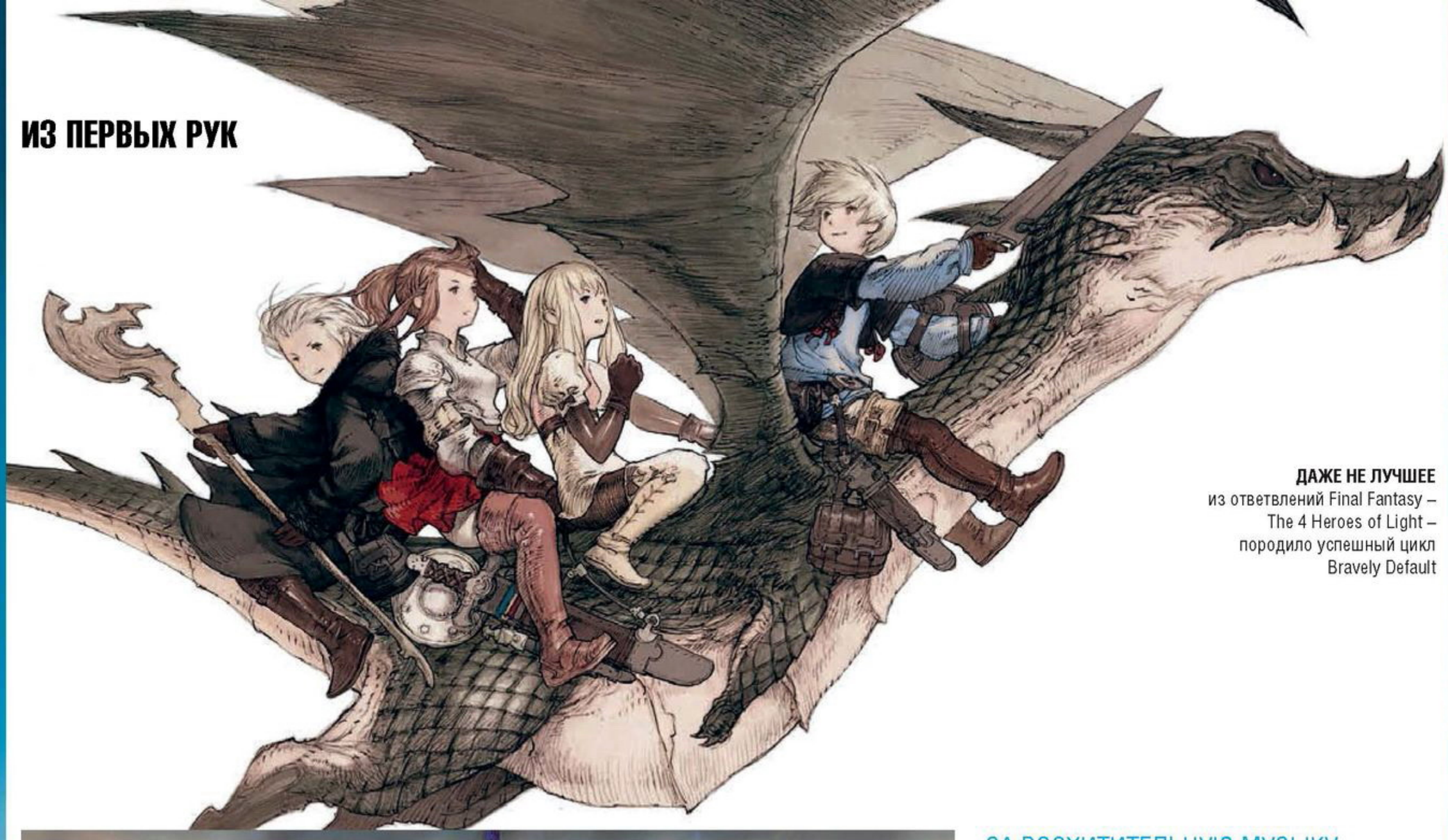
И это если ограничиваться только номерными выпусками, чего делать ни в коем случае не стоит. Хоть мы и ждем релиза **Final Fantasy XV**, на самом деле одних только вышедших на Западе игр со словосочетанием «Final Fantasy» в заголовке уже больше четырех десятков. В их числе и классические ролевки, и тактические, и экшеновые, и онлайновые. Тут и файтинги, и tower defense, и стратегия, и шутер, и ритмические игры. И пусть в их названии зачастую нет заветной цифры, они тоже заслуживают внимания – среди ответвлений хорошие или по меньшей мере неплохие игры встречаются не реже, чем среди номерных выпусков.



ВААН ИЗ FINAL FANTASY XII запомнился многим по тому, как везде представлялся другим человеком. Но на самом деле за этим, конечно, стоял План

Взять, например, подсерию **Final Fantasy Crystal Chronicles**. Первая часть этого ролевого экшена требовала хитроумного соединения GameCube и четырех **Game Boy Advance** и благодаря этому обеспечивала уникальный опыт совместной игры, который в 2003 году вполне мог заменить MMO лишенным доступа к сети игрокам.

Ring of Fates для Nintendo DS больше напоминала головоломку-платформер и вдобавок к кооперативу на четверых имела полноценную сюжетную линию для одиночного прохождения – с очень милой и трогательной историей. А вышедший почти одновременно с **Final Fantasy XIII** (и оттого оставшийся незамеченным) однопользовательский приключенческий экшен **The Crystal Bearers** погружал в большой красочный мир и позволял находить десятки способов взаимодействия с окружением



ДАЖЕ НЕ ЛУЧШЕЕ
из ответвлений Final Fantasy – The 4 Heroes of Light – породило успешный цикл Bravely Default

FINAL FANTASY Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

при помощи телекинеза: от передвижения и сражений до рыбалки и пляжных забав.

А по мотивам номерных частей вышло множество отличных игр для ценителей – и музыкальная **Theatrhythm**, и файтинг **Dissidia**, и сборник мини-игр **Final Fantasy Fables: Chocobo Tales**, пересказывающий известные басни и сказки, но с представителями бестиария Final Fantasy в главных ролях.

Настоящие ли это части Final Fantasy? Бесспорно. По словам создателя серии Хиронобу Сакагути, суть Final Fantasy – в экспериментах, и, пока в игре есть диалоговые окошки с текстом, она имеет полное право носить это название.

ЗА ВОСХИТИТЕЛЬНУЮ МУЗЫКУ

Какой бы ни была та или иная часть Final Fantasy, в одном можно не сомневаться почти всегда: ее саундтрек будет отличным. Нобуо Уэмацу по праву называется одним из лучших игровых композиторов благодаря работе над ранними выпусками серии, но уже с начала двухтысячных ему помогали или заменяли другие талантливые музыканты.

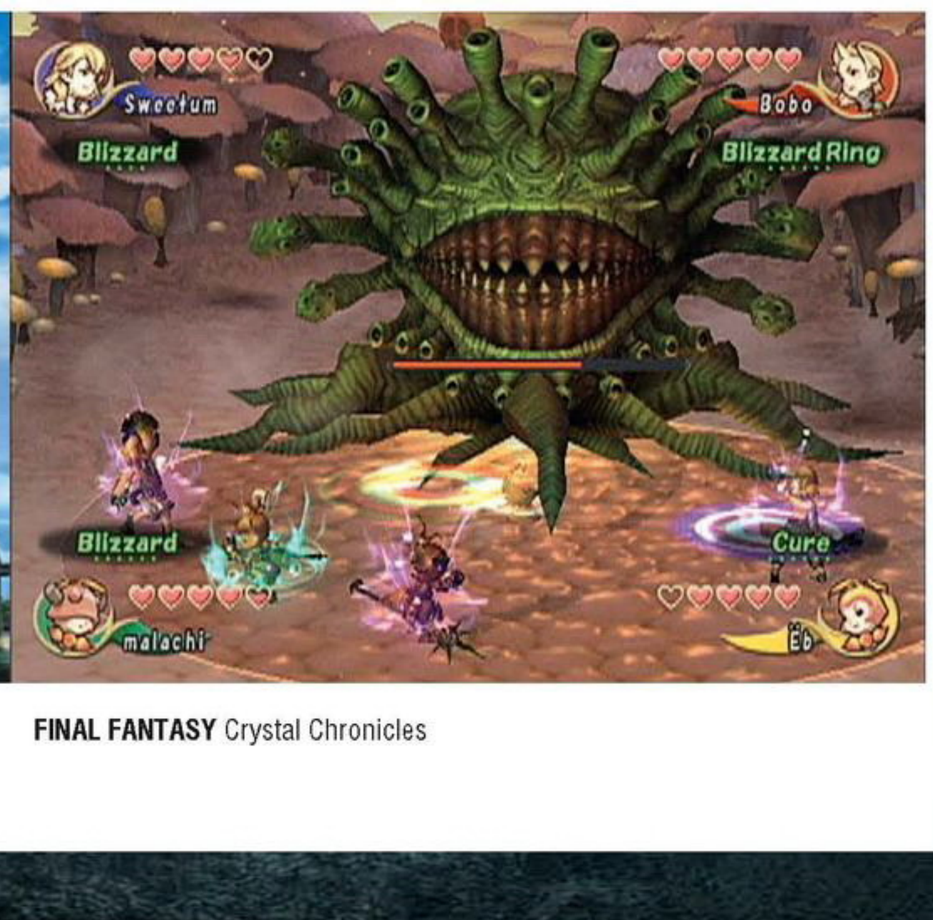
Классические инструменты Хитоси Сакимото, тяжелая гитара Такэхару Исимото, эмбиент Масаси Хамаудзу и безумная эклектика Масаеси Сокэна стали такой же неотъемлемой частью Final Fantasy, как мелодичные синтезаторы Уэмацу.

Даже среди работ мало кому известных Куми Таниоки и Хидэнори Ивасаки найдутся замечательные композиции. Как и в случае с самими играми, саундтреки к Final Fantasy – кладезь шедевров, неограненных бриллиантов и просто замечательных работ, многие из которых по-прежнему неведомы широкой публике.

ЗА ЯРКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Скажем прямо: хорошие сюжеты в играх очень редки, и Final Fantasy никак не исправляет эту прискорбную статистику. Однако, сколь бы простецкой ни была фабула, обаяние персонажей компенсирует все с лихвой.

ТА САМАЯ СЦЕНА с неуклюжим смехом из десятой части. Что-то в ней все-таки было



FINAL FANTASY Crystal Chronicles

ДАЖЕ НЕ ВЕРИТСЯ, что The Spirits Within почти пятнадцать лет

ПО ПОСТАНОВКЕ Final Fantasy VI вскоре перещеголяла Chrono Trigger, а по изобилию контента – почти никто

FINAL FANTASY VII выглядит совсем не так, как ее рисуют сейчас, но почти двадцать лет это имело мало значения

И запоминаются в первую очередь именно они: нелюдимый наемник, скрывающий под маской безразличия заботу о товарищах, галантный пират, бегущий от ответственности, голем-коротышка, задумывающийся о смысле жизни, беззаботный носитель кристалла, от которого даже друзья не знают, чего ждать, безумный клоун, получивший силу, способную уничтожить мир, жрица, покорно приносящая огромную жертву...

Разумеется, далеко не во всех частях встречаются столь яркие герои, зато те игры серии, что западают в память, делают это, вероятнее всего, именно благодаря персонажам.

jRPG в целом свойственно заполнять список играбельных персонажей разнообразными архетипами – с целью угодить как можно большему числу игроков. Серия Final Fantasy – не исключение, но, справедливости ради, она почти никогда не скатывается до заезженных анимешных штампов.

Из этого в какой-то мере следует следующий пункт.

ЗА ЖИЗНЕННОСТЬ

Возможно, эта формулировка вам покажется странной. Действительно, в Final Fantasy на каждом шагу невероятные повороты сюжета и неведомые магические сущности, а герои – настоящие баловни фортуны. Но при этом серия не стесняется умерять пафос, чередуя драматичные сценки с забавными и даже нелепыми – как в жизни.

Например, в **Final Fantasy XII**, наверное, самой мрачной игре цикла, повествование вращается вокруг аристократов, к которым прибился простолюдин Ваан. В одной из сцен, после обсуждения интриг, которые плетет местный маркиз, герои, не придумав иного способа добиться у него аудиенции, решают навлечь на себя его гнев, распространяя дезинформацию. И Ваан в забавной мини-игре начинает кричать на каждом углу, что он, дескать, капитан Баш фон Ронсенбург из Далмаски, а объявивший его мертвым маркиз – тролль и лжец.

Но лучший пример этого подхода, пожалуй, сцена со смехом в **Final Fantasy X**. Прямо перед ней Тидус узнает страшную правду, которая ставит его в тупик и повергает в отчаяние. В свою очередь, Юна, тоже обуреваемая противоречивыми чувствами, не может показать их на людях, поскольку слишком многие возлагают на нее свои надежды. Ради окружающих она должна улыбаться и предлагает то же Тидусу. Их

B FINAL FANTASY ВСЕ – от разваленных трущоб до приемов знати – умудряются показывать красиво

FINAL FANTASY XII ухитряется говорить очень многое очень малым числом реплик. Ни одна из них не произнесена понапрасну, в каждой есть смысл

смех подчеркнуто неестественный, натужный, неискренний. Он, как улыбка Гарольда, скрывает боль и обреченность. Герои производят впечатление сумасшедших, тем не менее это одна из самых пронзительных и драматичных сцен в игре.

Да и сам Тидус как персонаж – пример не только яркого и живого образа, но и деконструкции нарочитой серьезности. Тидус – звезда спорта, где ему нет равных, все девушки от него в восторге, и мир он в итоге спасает, но при этом в незнакомой обстановке часто ведет себя неловко, непоседлив, инфантилен, плаксив и в общем-то глуповат. И игра не стесняется это показывать.

Это не говоря уже о том, как Final Fantasy любит всевозможных безумных монстров. Не все героям противостоять титанам с драконами – стреляющие ракетами избушки и огромные как-тусы с задорными усиками запоминаются надолго. Тут, правда, важно выдержать баланс между серьезным и несерьезным, но почти у всех частей серии это получается. За что мы их и ценим.

ЗА НОВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

Конечно, далеко не все выпуски Final Fantasy можно назвать хорошими, и даже не большинство из них. Однако за всю свою историю серия успела многого добиться – и за это достойна почестей.

Вышедшая в 1994 году **Final Fantasy VI** показала невиданное для ролевок того времени качество постановки, удивила количеством контента и его разнообразием. Когда уже казалось, что дело подошло к финалу, обнаруживалось, что впереди еще половина игры, выстроенная по нетипичному для jRPG принципу открытого мира. До сих пор столь эпическим размахом могут похвастаться немногие представители жанра.

Final Fantasy VII знаменовала собой начало эпохи PlayStation: она почти в одиночку принесла дебюту **Sony** на консольном рынке невиданную популярность благодаря редкостной зрелищности. Раздувшие игру до объема в три компакт-диска CG-ролики сделались визитной карточкой **Square**, а жанр jRPG на целое поколение консолей стал одним из самых востребованных как на родине, так и на Западе. Скорее всего, вы знаете о Final Fantasy именно благодаря достижениям седьмой части.

Final Fantasy: The Spirits Within хвалить не принято (хотя героиня **Life is Strange** ее обожает). И правда, как сценарист Хиронобу Сакагути не блеснул, и ничего из того, за что Final Fantasy любят, в киноленте не оказалось. Однако еще до выхода она сумела произвести настоящий фурор правдоподобностью своих виртуальных актеров. Голливуд утопал в обсуждениях, нужны ли будут актеры настоящие, если созданные на компьютере модельки кажутся такими живыми. Быть может, если бы созданием фильма руководил другой человек, облик современной киноиндустрии стал совсем иным.

Как бы то ни было, именно Final Fantasy оказалась тогда на передовой технического прогресса и достигла невиданных высот – хотя бы по части графики. Впрочем, в том, что касается постановки боевых сцен, другая полнометражная лента от Square, **Final Fantasy VII: Advent Children**, не уступает самым динамичным экшенам в мире, будь то фильмы, аниме или видеоигры.

Final Fantasy Tactics и по сей день остается образцовой тактической консольной ролевкой. В ней почти все сделано как надо: честный расчет очередности ходов и про-

FINAL FANTASY X посвящена путешествию по удивительному миру, с которым мы знакомимся вместе с главным героем

должительности чтения заклинаний, уйма влияющих на ход боя механик, два десятка классов и четыре сотни умений, которые можно выучивать и сочетать как душе угодно. По глубине боевой системы с FFT мало что сможет потягаться.

А затем, воплотив в Final Fantasy X почти идеальную классическую пошаговую ролевую игру, Square Enix сделала в Final Fantasy XII, возможно, самый большой шаг вперед в развитии жанра. В ней бои, протекающие отныне в реальном времени, перестали быть отделены от передвижения по локациям, и игра обрела целостность. При возросшей динамичности битвы не утратили глубины благодаря системе гамбитов, позволяющей игроку полностью контролировать все действия персонажей, автоматизировав при этом всю рутину. За почти десять лет, прошедших с релиза Final Fantasy XII, лишь **Xenoblade Chronicles** отличилась столь же смелыми и выдающимися нововведениями в jRPG-боевке.

■■■

Хочется надеяться, что и в дальнейшем Final Fantasy продолжит нас радовать – если не прорывами в жанре, то смелыми находками, запоминающимися героями и ответвлениями, на которые можно потратить сотни часов. Впрочем, каким бы ни было будущее серии, ее уже имеющимся наследием можно наслаждаться на протяжении многих лет. ■

FINAL FANTASY TACTICS можно проходить десятками тысяч способов

В 1997 ГОДУ Final Fantasy VII поражала воображение миллионов игроков

БЕСКОНЕЧНЫЙ РОУД МУВИ

ПОЧЕМУ МЫ ЖДЕМ FINAL FANTASY XV

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

НОКТИС ловко меняет одно спектральное оружие на другое

Тридцатого марта стала известна дата релиза **Final Fantasy XV** – игры. Чем она зацепила игроков тогда, давным-давно, и на что им стоит надеяться сейчас? Суть Final Fantasy – в экспериментах, и ее пятнадцатая часть по меркам серии кажется ну очень экспериментальной. Чем и ценна.

Когда его анонсировали в 2006 году, ролевой экшен от создателей **Kingdom Hearts** казался чем-то из ряда вон выходящим для номерной FF – и стал **Final Fantasy Versus XIII**. Сейчас, правда, ситуация уже обратная: пошаговые jRPG видятся реликтом прошлого, в то время как динамичные экшены с открытым миром востребованы как никогда. Final Fantasy XV имеет все шансы оказаться первой за долгое время частью Final Fantasy, которая найдет отклик у широких игровых кругов и станет мейнстримовой.

А в родной Японии от Final Fantasy XV и вовсе зависит судьба консольного рынка: все больше игроков перестает покупать домашние консоли и переходит на мобильные устройства, и пятнадцатая «Финалка» должна стать решающим аргументом в пользу приобретения PS4.

Уже по демоверсии **Episode Duscae** можно сказать, что по зрелищности и динамичности боев Final Fantasy XV равных мало. Но останется ли в них тактическая глубина лучших игр цикла, пока можно лишь гадать.

FABULA NOVA

Final Fantasy XV знаменует собой новый подход не только к игровому процессу, но и к построению сценария. Конечно, многие выпуски Final Fantasy – возможно, даже большинство jRPG – можно назвать игровыми аналогами «роуд муви», но в них команда путешественников, как правило, состояла из по воле судьбы оказавшихся вместе чужаков разных полов, темпераментов и цветов волос.

В Final Fantasy XV вся четверка героев – давние друзья, и это создает совершенно иную динамику отношений между ними. Не нужны знакомства, можно смело отбросить вопрос недоверия, а за неимением в команде девушек не будет нелепых

ПО ПЕРВЫМ КАДРАМ даже и не верилось, что можно сделать такую картинку

В EPISODE DUSCAE можно было призвать на помощь Раму, испепеляющего все вокруг героев. Кто еще нас ждет из подобных существ, кроме Титана?

СТЕЛА, главная героиня Final Fantasy Versus XIII, в пятнадцатой части не появится

В ТРЕЙЛЕРАХ показывались сражения невиданных масштабов

и неловких ситуаций – во всяком случае, на регулярной основе. Тесный мужской коллектив из Final Fantasy XV обещает стать одной из самых необычных играбельных команд за всю историю жанра.

За такую подборку героев стоит благодарить Тэцую Номуру, дизайнера персонажей многих игр **Square Enix** и создателя цикла Kingdom Hearts, во многом посвященного крепкой мужской дружбе. Номура руководил разработкой Final Fantasy Versus XIII, но не смог довести ее до релиза, и вскоре после анонса Final Fantasy XV его убрали из проекта, доверив доделывать игру режиссеру **Final Fantasy Type-0** Хадзимэ Табате.

С одной стороны, это внушает опасения: вдруг Табата исказит изначальное видение Номуры и мы не получим авторскую игру, на которую рассчитывали изначально? С другой – интервью с Номурой сеяли сомнения сами по себе. В них он рассказывал о планах на создание целой саги из нескольких столь же масштабных игр, а также озвучивал желание поставить... мюзикл. Табата же, едва сев в режиссерское кресло, заявил, что Final Fantasy XV будет представлять собой законченную историю и она не потребует продолжения.

Наконец, отметим, что известная на данный момент завязка напоминает о Final Fantasy XII. В обеих играх небольшое королевство протагониста оказалось вероломно захвачено империей. Главный герой, единственный наследник престола, объявлен мертвым и вынужден скитаться в надежде найти способ поквитаться с захватчиками. Интересно, насколько дальнейшая судьба принца Ноктиса будет походить на историю принцессы Ашелии?

THIS IS A FANTASY BASED ON REALITY

В Final Fantasy XV будет большой открытый мир. Очень большой и очень открытый. Создатели замахнулись на то, чтобы создать огромный континент с правдоподобной экосистемой, разнообразными городами и культурами.

Ролики, демонстрирующие технологические достижения Square Enix, как правило, делали упор именно на мелкие детали, поражающие степенью проработки. Как

ВМЕСТО СТЕЛЫ будет Луна, будущая невеста Ноктиса

ЭТОТ КОЛЛЕКТИВ, судя по всему, будет неразлучен, а значительная часть диалогов между товарищами будет иметь место не в кат-сценах, а параллельно с геймплеем

тут не поддаться впечатлению, если мир выглядит настоящим даже с перспективы собачьего роста?

Переизбыток слова «реализм» тут неспроста: город, показанный в раннем трейлере тогда еще Final Fantasy Versus XIII, выглядел точь-в-точь как современный Токио, а сам ролик предварялся фразой «This is a fantasy based on reality». Ни одна часть прежде не заявляла так прямо, что основывается на реальности, – и это, скорее всего, означает принципиально новый подход к построению игрового окружения.

Выпусков Final Fantasy с подчеркнуто реалистичным окружением днем с огнем не сыщешь. Ближе всего к нему подобралась **Final Fantasy VIII**, но это было в 1999-м. А среди товарищей по жанру преобладает фэнтези.

Под стать реалистичному миру и средство передвижения героев – они колесят на шикарном кабриолете, который, однако, не застрахован от поломок (чему посвящен весь Episode Duscae). Да и топливо может кончиться, после чего принцу придется закатать рукава и толкать машину вручную.

DUKE NUKEM VERSUS XIII

Ну а последняя причина ждать Final Fantasy XV – конечно же, любопытство. Десять лет разработки – долгий срок, а игрой занимался не абы кто, а создатель одной из самых успешных серий японских ролевых экшенов. Что станет кульминацией наработок команды Тэцуи Номуры? Какую историю он придумал для принца Ноктиса? Чем мы сможем заняться в этом огромном мире? Все это невероятно интригует.

И еще – релиза Final Fantasy XV стоит ждать даже тем, кому она заочно не нравится. Ведь он ознаменует собой окончание долгого периода молчания о следующем выпуске цикла, который будет разрабатываться иной командой, а значит, имеет шанс угодить тем, кому FF XV не придется по вкусу.

А в том, что этот выпуск будет, можно не сомневаться. Ведь, как показали все эти годы, «Последняя фантазия» бывает какой угодно, но только не последней. ■

ПО КОМ РЕВЕТ БЕНЗОПИЛА?

ЧТО НОВОГО В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ GEARS OF WAR 4

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ЧТО: мультиплеер GoW4
ГДЕ: Лондон

Когда-то Клифф Блежински заявил, что он будет выпускать новые **Gears of War** до той поры, пока серия окончательно не надоест публике. Да, примерно так же, как **Disney** недавно говорила про **Star Wars**: так часто, как получится, и до полного изнеможения.

К счастью, конвейерный метод серию Gears of War миновал. Оригинальная трилогия имела грандиозный финал, который не подразумевает продолжения той же сюжетной линии. Спин-офф **Judgment** от поляков из **People Can Fly** так и остался спин-оффом, ну а новая, объявленная четвертая часть положит начало уже совершенно новой истории.

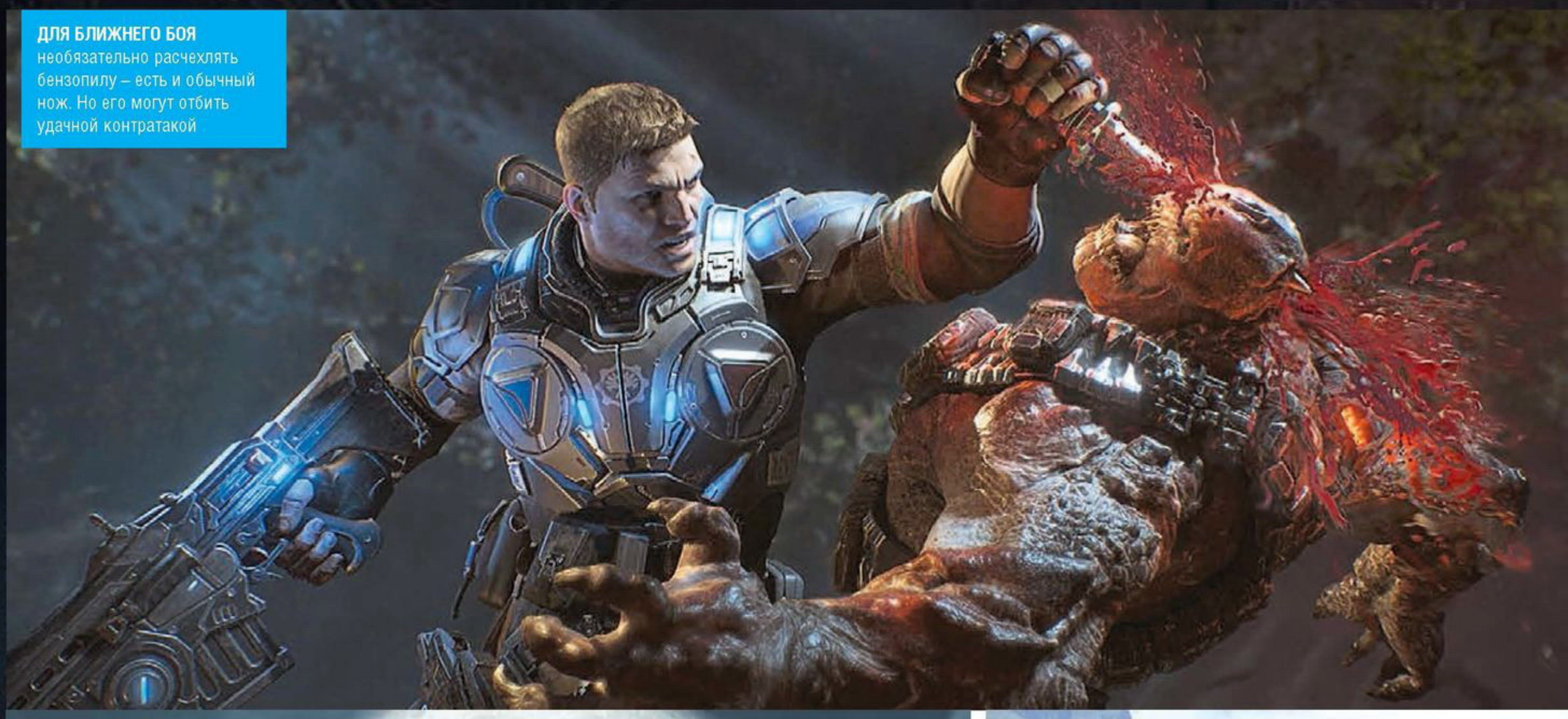
ТЕХНИЧЕСКАЯ СТАГНАЦИЯ

От саранчи – главного противника всех предыдущих частей – таки и правда избавились раз и навсегда. На целых двадцать пять лет наступило мирное время, в ходе которого военные технологии толком не развивались. Воевать-то не с кем, незачем, да и вообще всем надоело.

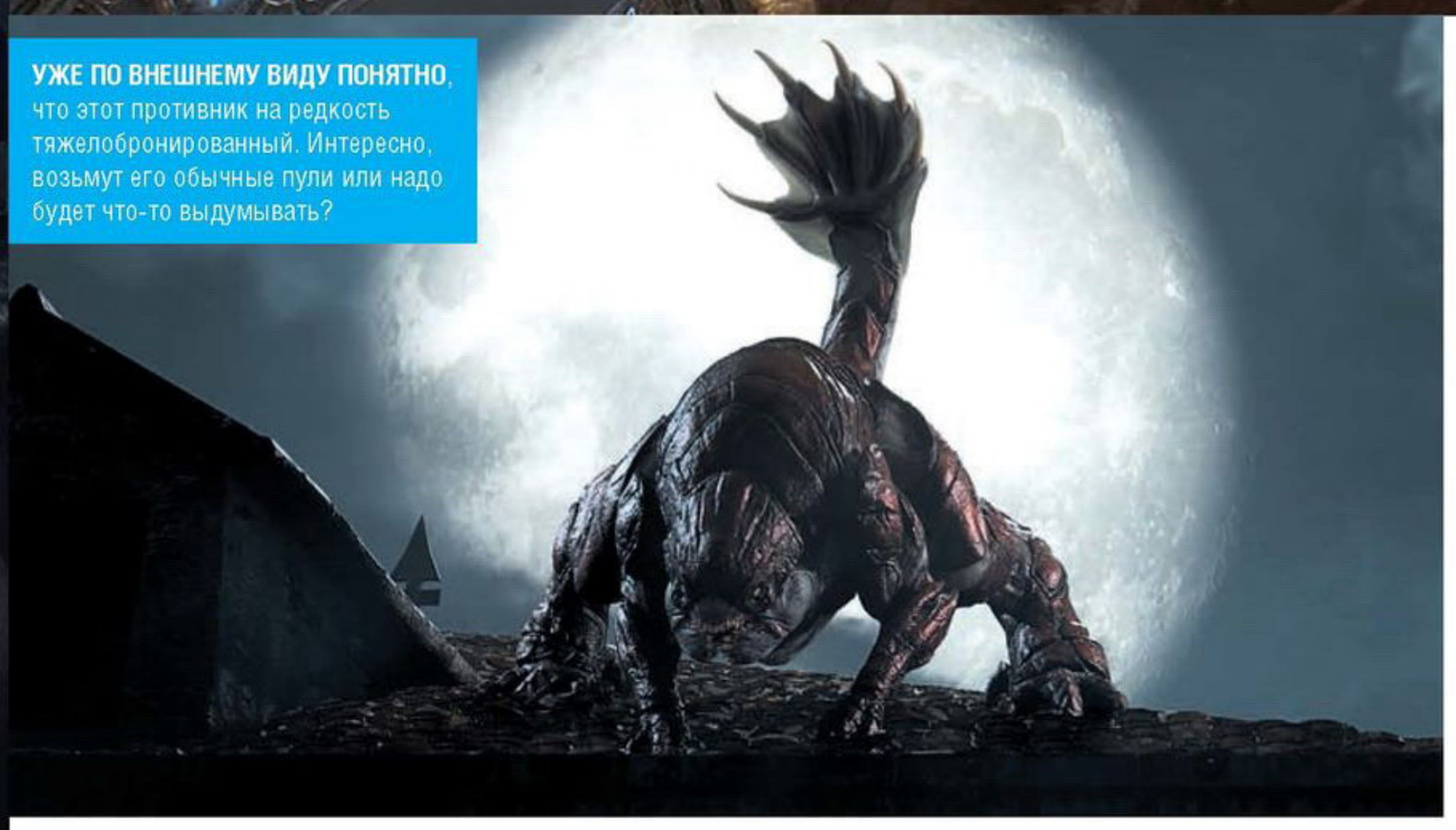
Именно так разработчики из **The Coalition** объясняют, почему в четвертой части практически не поменялся арсенал. Все те же «Лансеры» с бензопилами, все те же дробовики марки «Гнашер», шипастые гранаты и снайперские винтовки. Вместе с саранчой исчезли и органические виды вооружения, поэтому им пришлось выдумывать замену. В частности, вместо подкапывающегося взрывоопасного «Диггера» теперь в игре появится механический бур. Он двигается к цели не под землей, а по воздуху, а при активации – падает сверху и взрывается.

«Ничего нового!» – скажете вы и будете правы. Но перед разработчиками в самую первую очередь стояла задача сберечь то, что было. Опять же уместна аналогия со «Звездными войнами»: над продолжением работают фанаты, которые любой ценой хотели бы угодить другим фанатам. А потом, если дело пойдет, осмелеть и начать продвигать свои идеи.

Команда The Coalition все ж для серии новая; из тех, кто работал над предыдущи-



ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ необязательно расчехлять бензопилу – есть и обычный нож. Но его могут отбить удачной контратакой



УЖЕ ПО ВНЕШНЕМУ ВИДУ ПОНЯТНО, что этот противник на редкость тяжелобронированный. Интересно, возьмут его обычные пули или надо будет что-то выдумывать?

ми частями, в ней осталось всего четыре человека. Тем не менее опыт по работе над Gears of War они уже накопили при создании Ultimate Edition – полностью перерисованной первой части, адаптированной под Xbox One. Так что возможностей изучить игровые механики у них было предостаточно, теперь дело только за тем, чтобы напридумывать новых игровых ситуаций.

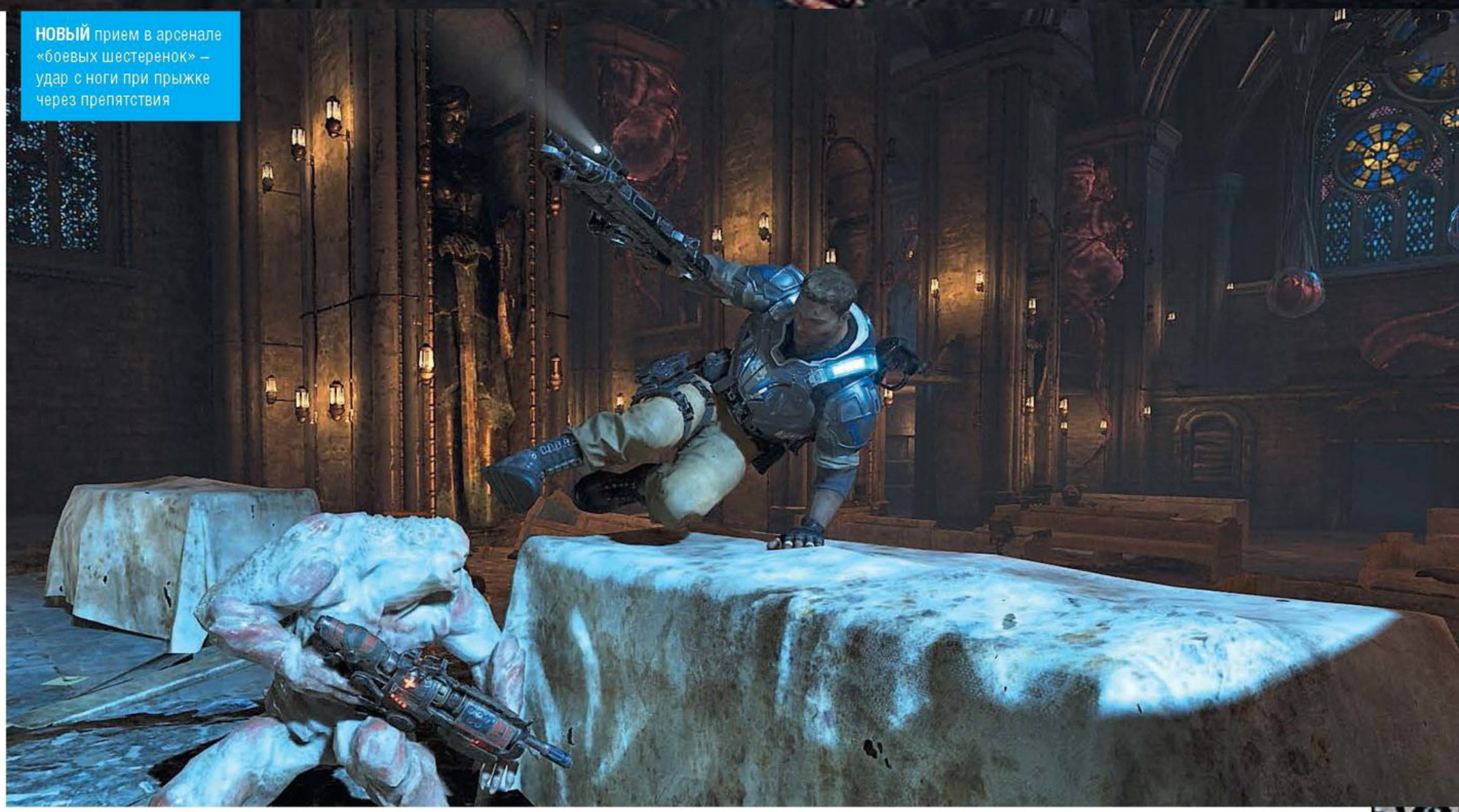
Главным героем кампании теперь будет сын Маркуса Феникса по имени Джей Ди, а компанию ему будут составлять два напарника – Делмонт Уокер и Кейт Диаз. Эта троица окажется первыми, кто столкнется с новой угрозой человечеству, неким Роем. Этих существ не выдумали с бухты-барахты, они фигурировали еще в документации **Epic Games**, и вот теперь настал их черед заменить саранчу в качестве главных злодеев.

За прошедшие двадцать пять лет на планете успела измениться и политическая ситуация, и расстановка сил, и даже климат. Применение супероружия в финале третьей части привело к всплеску эпидемии, от последствий которой люди не оклемались и спустя четверть столетия. На всем этом фоне три главных героя мало того, что будут бороться с новыми врагами, так еще и выяснять собственные, надо сказать, очень непростые отношения.

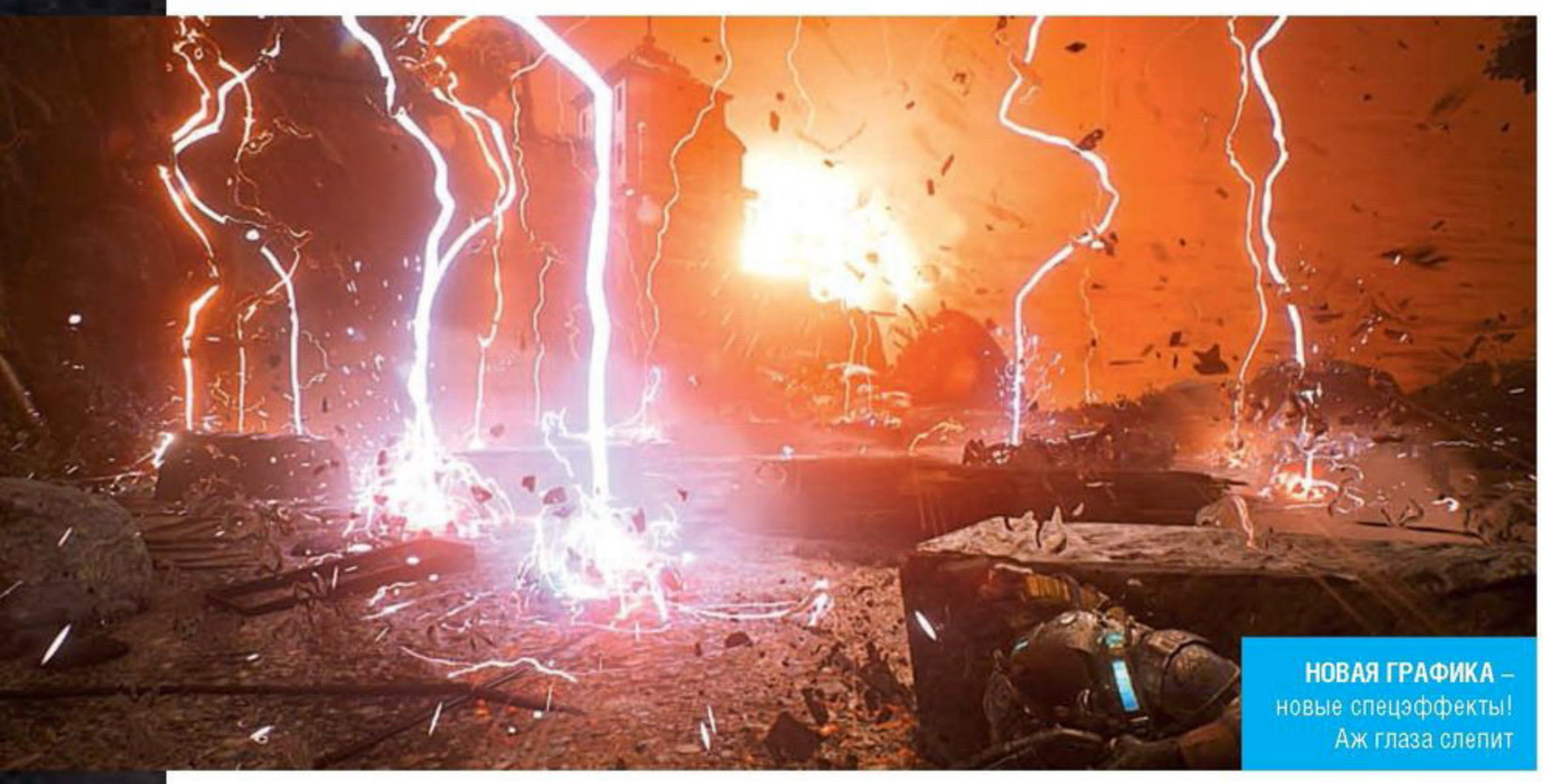
Сюжет обещает быть сильной стороной одиночной кампании. Он усложнялся от части к части, и если в первой все просто сводилось к «убей-их-всех», то дальше один за другим из шкафов посыпались скелеты. Вселенная расширилась, персонажи обрели глубину. В The Coalition намерены не отставать и рассказать еще много всего интересного.

ОТЛАЖЕННЫЙ МЕХАНИЗМ

Что касается мультиплеера – главный принцип тут исповедуют тот же. Не чинить то, что не сломалось. В Gears of War: Judgment разработчики позволили себе поэкспериментировать с управлением. Они сделали его более традиционным для консольных



НОВЫЙ прием в арсенале «боевых шестеренок» – удар с ноги при прыжке через препятствия



НОВАЯ ГРАФИКА – новые спецэффекты! Аж глаза слепит

боевиков, переместив, к примеру, выбор оружия с крестовины на Y, чтобы удобнее было переключаться на бегу.

Результатом предсказуемо стало обилие жалоб и требований вернуть «как было». Удобство удобством, но есть традиции серии, которые стоит соблюдать. Так что за основу мультиплеера **Gears of War 4** взята оригинальная трилогия.

Посмотреть, что он из себя представляет, можно хоть прямо сейчас в Ultimate Edition. Механика, физика, отдача в пальцах – все осталось точно таким же, только сражения идут не 4 на 4, а 5 на 5.

Из других заметных изменений – разработчики придумали выход из глупой ситуации, когда два противника спрятались за одним и тем же препятствием с разных сторон вплотную друг к другу. Прицелиться в такой ситуации нереально, а высунуться первым – почти гарантированно получить заряд картечи в лицо.

В Gears of War 4 в таких случаях можно поступить двумя способами. Первый: перепрыгнуть через препятствие и заехать противнику в лицо ботинком. Это опрокинет его на спину и позволит быстро добить, но в момент прыжка вы будете уязвимы.

Вариант второй: вытянуть врага на себя и пырнуть ножом. Правда, если тот вовремя контратакует в ближнем бою, на нож напоретесь вы сами.

Мелочь, но это закрывает единственное, по сути, слабое место в годами оттачиваемом игровом процессе. Именно в серии Gears of War, как нигде, всегда было важно командное взаимодействие. Так, чтобы один отвлекал противника, а другой заходил сбоку или с тылу, чтобы выкурить его из укрытия. Меткая стрельба здесь всегда значила гораздо меньше, чем удачный обходной маневр, и четвертая часть от этой идеи никуда не ушла.

В традиционном Deathmatch бой по-прежнему ведется не на фраги, а на «жизни». У каждой из команд есть ограниченное количество возрождений, общее на всех. Убили кого-то одного – через несколько секунд он воскреснет, но счетчик уменьшится на единицу. Когда он достигнет нуля, пойдет бой на выбывание, пока не перебьют всю команду.

Появятся и новые режимы. Один из них называется Dodgerball, по-нашему – «выбивной». Здесь каждая смерть противника позволит возродиться одному из своих, и наоборот. Выбили вы, скажем, двух из пяти у врага, стало вас пятеро против троих. А они вдруг раз – и убили одного вашего, получив право на возрождение, и дальше бой идет четыре на четыре.

Этот режим порой обеспечивает очень острые ситуации. Когда, допустим, пятеро наваливаются на последнего оставшегося в живых противника, а тот ухитряется кого-то подбить, и вот их уже стало двое. Они убивают кого-то еще, и вот уже трое воюют против троих. Иногда маятник успевает качнуться туда-сюда несколько раз за раунд, и в такие моменты накал эмоций в демонстрационном зале стоял почти стадионный.

Еще один новый режим – Escalation. Придуман специально для киберспортивных соревнований. В нем какая-то очень сложная структура, которая подразумевает двенадцать раундов, где для победы нужно выиграть в семи из них при соблю-

МЯГКО ГОВОРЯ, неприятный тип. Понятно, почему конфликт не удалось решить дипломатией

дении еще каких-то дополнительных условий, но про него расскажут подробнее только в конце апреля, на выставке PAX 2016.

Будет и еще один игровой режим, о нем пока вообще загадочно молчат. Но уже заметно, что Gears of War берет четкий курс на киберспорт. Например, помимо десяти игроков, к матчу могут присоединиться еще и два наблюдателя. Летать по карте, менять ракурсы, комментировать происходящее – хоть на сцене какого-то мероприятия, хоть просто стримить из дома.

СОБЕРИ ИХ ВСЕХ

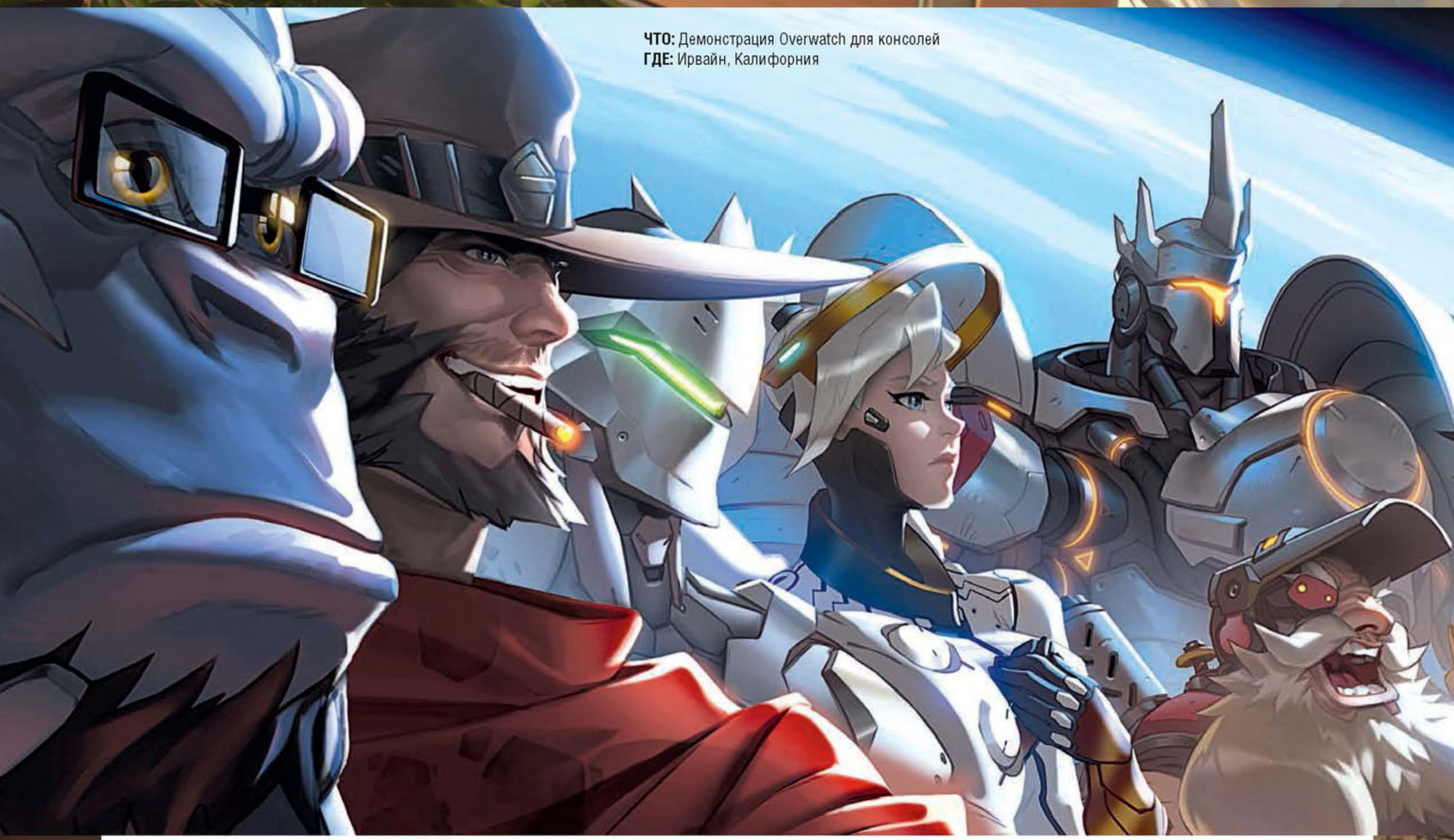
Уже на старте в игре планируется десять карт. Девять новых, а еще одна – Gridlock – традиционная, которая кочует из игры в игру на протяжении всей серии с минимальными модификациями. В дальнейшем карт будет становиться все больше и больше. А чтобы их в какой-то момент не стало *слишком* много, разработчики планируют ввести ротацию. Каждую неделю или, там, каждый день набор доступных карт будет меняться. При этом, если есть желание играть именно на полюбившейся, ее можно купить, как персонажа в MOBA-игре, и приглашать туда игроков. Причем иметь карту достаточно только одному человеку, хосту, все остальные смогут бегать на ней бесплатно.

Удержанию игроков будет способствовать и новая система рангов. Новая для серии, конечно, так-то к обилию лиг, от бронзовой до высшей, и к ящичкам с наградами за заработанную внутриигровую валюту мы уже давно привыкли. В Gears of War 4 из покупаемых чемоданов будут выпадать новые скины, ускорители заработка денег, прочие коллекционные предметы, но, разумеется, ничего такого, что могло бы дать преимущество в самом мультиплеерном матче. Выпадающие предметы собираются разделить на четыре степени редкости и, вероятно, позволят обмениваться излишками друг с другом.

Ящички можно будет не только зарабатывать в боях, но и покупать за деньги. Как подметил креативный директор проекта Чак Осиджа: «Мне вот сорок восемь, а моему сыну шестнадцать. У меня много денег, но совсем нет времени, у него полно времени, но нет денег. И при нашей системе мы оказываемся в равных условиях». При этом за деньги все равно нельзя будет купить ни усилений, ни чего-нибудь, что нельзя получить в самой игре. Зато будут легендарные скины, которые можно получить только в ограниченный период времени, как, например, набор «ржавого» оружия, который можно заработать только в период бета-тестирования. Началось оно 18 апреля и продлится до 1 мая – у вас еще есть шанс успеть.

Ну а дата выхода самой игры назначена на 11 октября. По словам разработчиков, играть в нее можно и тем, кто ни разу прежде со вселенной не сталкивался, – нас ждет полностью новая история с новыми персонажами. Для старых фанатов припасено некоторое количество фансервиса – им наверняка будет приятно повстречать старых знакомых, однако и без накопленной базы знаний каждый сможет разобраться, что тут к чему.

А что до игровой механики – так она и без того стремится к идеалу. Главное, чтоб разработчики обеспечили должное разнообразие игровых ситуаций. У Epic Games это получалось на ура. Смеем надеяться, The Coalition ни в чем им не уступит. ■



ЧТО: Демонстрация Overwatch для консолей
ГДЕ: Ирвайн, Калифорния

НА ГЕЙМПАДЕ ТОЖЕ ХОРОШО

КАК ДЕЛАЮТ OVERWATCH ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

«Когда мы анонсировали командный шутер, многим это не понравилось. Мол, как же так, вы ведь всю жизнь делали ММО! – вспоминает директор **Overwatch** Джеффри Каплан. – Это забавно. Когда я присоединился к разработке **World of Warcraft** в 2002 году, приходилось слышать похожее: какого черта вы делаете ММО, вы же про стратегии!»

Тут важно понимать, что в составе **Blizzard** по меньшей мере пять команд, и каждая из них работает в своем направлении. Стратегии отдельно, карточный **Hearthstone** отдельно, **Diablo**, WoW, **Heroes of the Storm** – тоже. Шутеры – это совершенно новая история для Blizzard, но не для людей, которые в ней работают. Кое-кто в команде Overwatch даже был причастен к **Dark Forces** – древней шутерной серии про мятущегося наемника Кайла Катарна, которая в итоге превратилась в **Jedi Knight**. Сам Каплан, пусть и проработал годы за World of Warcraft, вырос на **Quake** и любит нежною любовью мультиплеер второй **Modern Warfare**.

В команде есть люди с совершенно разным прошлым, и потому в Overwatch намешано все – из разных пространств и из разных времен. В ней есть классы и захват точек – и в то же время она отчетливо помнит, что такое рокетджамп, и иногда с любопытством наблюдает, как вы им воспользуетесь. В конце концов, не просто так в центральном штабе Blizzard в Ирвайне есть библиотека со всеми мыслимыми книгами, играми и книгами по играм. Здесь так или иначе помнят все, что происходило в индустрии, и постоянно находят тому применение.

ТРАДИЦИОННОЙ НЕВИДИМОСТИ (как в Team Fortress, к примеру) тут нет, но маневренные герои вроде Гэндзи и Трейсер пробираются во вражеский тыл примерно в той же манере. Их видно и слышно, так что они обязаны быть ловкими, и это идет на пользу динамике

МИР И ДЕТАЛИ

Теглайн Overwatch – «Будущее, за которое стоит бороться». Какой будет планета,

КОГДА ЗДОРОВЬЕ D.Va доходит до нуля, она катапультируется из меха и начинает драться пешком. Иногда это помогает последним усилием дожать преимущество

ОРУЖИЕ СИММЕТРЫ ведет себя страннее всего. В основном режиме намертво цепляется к противнику, нанося все больше и больше урона. В побочном – запускает сферы

РЕВОЛЬВЕР МАККРИ сродни Desert Eagle в Counter-Strike: бьет всегда точно туда, куда вы смотрите. Правда, можно пожертвовать кучностью и выпустить всю обойму сразу

если дальше все будет хорошо? Гармония и процветание, что ни город – то утопия, идеальная версия себя самого с футуристических почтовых открыток.

Сложнее всего выросшим в Калифорнии разработчикам было с Голливудом: они-то знают, реальный Голливуд – странное место, где тебя могут обобрать в подворотне. В Overwatch он стал таким, каким его представляет человек, никогда Голливуда не видевший, – светлым, приветливым и целиком про кино.

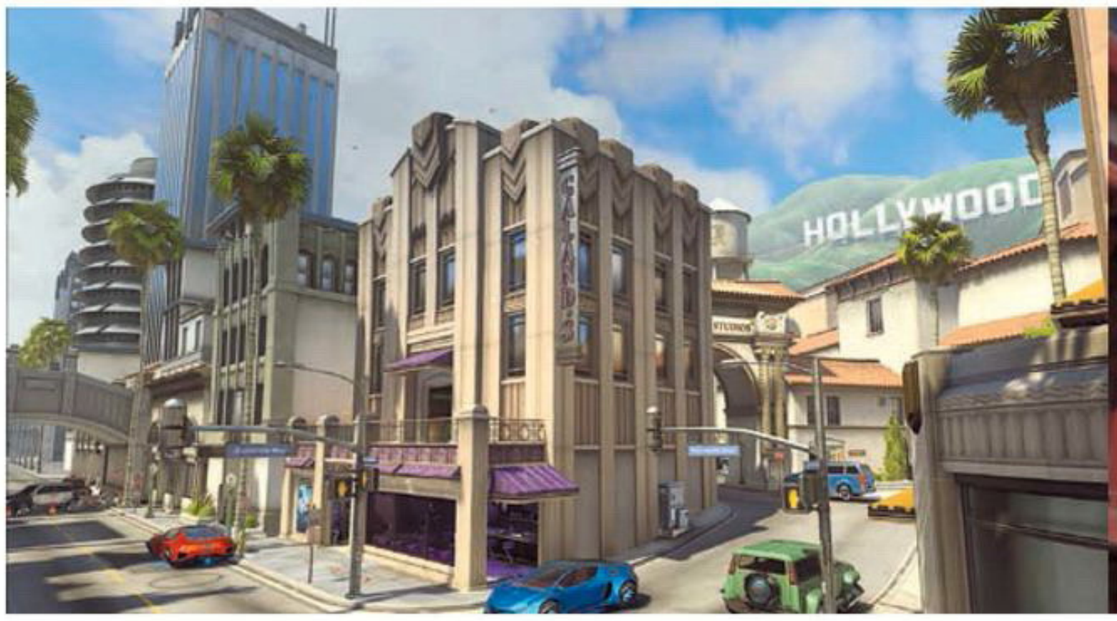
Не то чтобы все здесь совсем безупречно – без серьезного конфликта не было бы смысла в героях, злодеях и PvP шесть на шесть. Не то чтобы история обосновывает вообще все – уж точно не то, что в одной команде может быть пять одинаковых Уинстонов и, скажем, Жнец, – сценарной логики в этом нет, но, как говорят в Blizzard, «gameplay first».

Тем не менее у всего прочего есть контекст – у героев (кто они, чем знамениты, как себя ведут?), у карт (чем эти места важны и что здесь происходило?). Кампании нет, но истории рассказывают окольными путями – через окружение и всякие побочные форматы. Уже выпустили первую короткометражку, скоро выйдет вторая, наверняка будут комиксы и что-нибудь еще.

Подробностей полно, даже какую-то дырку в стекле на карте в Гибралтаре объяснили в первой короткометражке, не говоря уж о разбросанных записях, плакатах, репликах героев и всем прочем. В геймплее то же самое, детали на деталях, но об этом я уже много писал.

Единственное сверх того: наиграв несколько десятков часов, я стал куда больше уделять внимание саунд-дизайну. Он здесь очень хороший. Играя без звука, вы теряете гигантскую долю сенсорной отдачи – это в значительной мере тот фактор, благодаря которому происходящее воспринимается задним умом. Как правило, слы-

АНГЕЛА ЦИГЛЕР говорит по-немецки и лечит лучевой пушкой. В отличие от медика из Team Fortress 2 уверена, что в насилии нет нужды



В РЕАЛЬНОМ ГОЛЛИВУДЕ вы можете свернуть с основной улицы и случайно наткнуться на выводок колоритных бомжей и обшарпанную табличку с русской надписью «Ремонт обуви». В игре такого нет

СНАЙПЕРЫ пока ведут себя страннее всего, но с ними как раз разбираются

шите вы гораздо больше, чем видите: шаги противников за спиной (у каждого героя своя узнаваемая поступь – это важно), потраченные «ульты» (услышали, как вражеская Фарра отстреляла свой ракетный залп, – можно наглеть), появление в игре конкретных классов (Жнец свою телепортацию выдает характерным «Death comes») и так далее.

И НА КОНСОЛЯХ

Конкретно в этот раз мы приехали в Ирвайн ради консольной версии. Blizzard уже показала, что может портировать свои игры хорошо. Пример Diablo 3 самый живой: чтобы она нормально игралась, было мало адаптировать управление под геймпад – надо было адаптировать геймплей. Так в Diablo 3 появились перекаты, например. Получилось круто.

Но то был заточенный под мышку hack'n'slash (да, первую Diablo выпускали на PlayStation, правда, тот порт наполовину состоял из неуклюжих компромиссов), а Overwatch все-таки шутер. И практика показывает, что, если твой шутер не **Arma**, заставить его работать с геймпадом можно всегда. Поправок для того требуется не так много.

Как Overwatch играется на консоли? Если совсем вкратце, то точно так же. Проблемы возникают лишь от старых привычек. После семидесяти часов в PC-версии мне пришлось несколько партий переучиваться стрелять и бороться с чувством, будто я веду переговоры с террористами, но поблизости сидели пожиратели **Destiny**, **Halo** и соревновательной **Call of Duty**, и им было хорошо.

Если вы считаете, что шутеры на консоли – это нормально, проблем быть не должно. Тут все более или менее обычно. Aim assist нежный: наводитесь на цель, и прицел следует за ней – едва ощутимо и буквально доли секунды, однако этого достаточно. Шестьдесят кадров – стабильные, за вычетом редких сбивок на обеих консолях, которые, как сказал Каплан, сейчас исправляют первым делом. В паре случаев были вопросы к раскладке кнопок (пока удерживаешь правым триггером тетиву лука Хандзо, тянуться к бамперу для смены стрелы не очень с руки – если ты, конечно, не привык нажимать на триггеры средними пальцами), но ее разрешают перенастроить.

Через три-четыре раунда я уже стрелял почти как нормальный человек, хотя

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЛИ в Titanfall с геймпадом, освоиться с бегающим по стенам Лусио должно быть несложно

ЭТО РАЙНХАРДТ, огромный немец с реактивным молотом. Если вы не умеете целиться, он вам подойдет. Правда, стрелять так и не научитесь

руки все равно тянулись к Уинстону, Райнхардту и Симметре, за которых целиться совсем не обязательно. И здесь, кстати, проявляется еще один примечательный момент: Overwatch совершенно разная в зависимости от того, за кого вы играете, и герои вроде тех троих здорово помогают адаптироваться после клавиатуры и мыши. Надо ли оно, если вы уже играете на PC? Всякое может быть. Мало ли, вдруг у вас друзья консольщики.

И хотя консольная Overwatch пока ничем не отличается от версии с PC, в Blizzard признают, что геймпад уже сам по себе вмешивается в баланс. Простейший пример: с клавиатурой и мышью можно моментально развернуться на 180 градусов и, скажем, снести пилящие в спину турели Симметры, но с геймпада сделать это так же быстро не выйдет при всем желании. Если мы говорим об опытных игроках – речь о разнице в доли секунды, и те доли в контексте Overwatch успевают многое решить.

Как минимум поэтому сейчас не говорят об общем мультиплеере между консолями и PC – у последних всегда преимущество, никуда не деться. А вот связать в одну экосистему PS4 и Xbox One вполне могут, учитывая последние инициативы **Microsoft**. Все понимают, что сегментирование аудитории ни к чему хорошему не ведет, но пока ответ на все эти вопросы у Blizzard один: сперва запустим, а там увидим. ■

ВЕРДИКТ

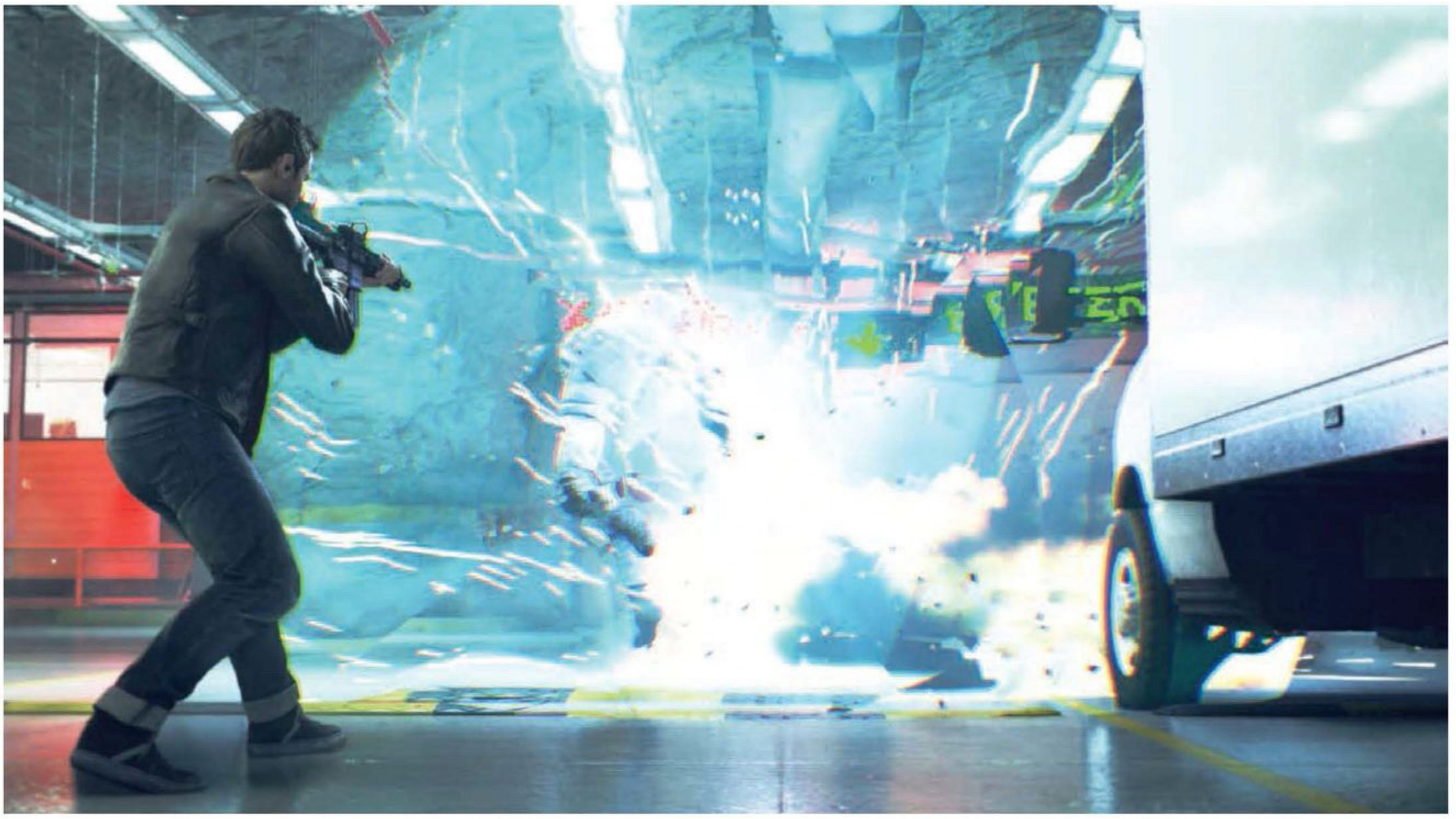
ЖАНР Приключение, экшен
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft
РАЗРАБОТЧИК Remedy Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ quantumbreak.com

QUANTUM BREAK

СКАЗКА О ПОТЕРЯННОМ ВРЕМЕНИ

АНТОН ДАТИЙ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i7, 16 ГБ, 6 ГБ видео



СПОСОБНОСТИ ДЖЕКА ПЕРЕЗАРЯЖАЮТСЯ ДОСТАТОЧНО БЫСТРО, поэтому даже в самых трудных ситуациях не приходится долго отсиживаться за укрытиями

В КАТ-СЦЕНАХ ОПЕРАТОР всегда берет исключительно удачные ракурсы, чтобы продемонстрировать лицо обалдевшего от происходящего Шона Эшмора

Более пятнадцати лет финны из **Remedy** трудились над «своей игрой». Названия и декорации в разное время отличались, но суть оставалась неизменной: это экшен от третьего лица, в котором акцент делается на продуманную историю и динамичный геймплей.

В 2001 году нуарная **Max Payne** впервые показала bullet time, а девять лет спустя, вдохновившись «Твин Пикс» и историями Стивена Кинга, Remedy выпустила **Alan Wake**, психологический триллер о писателе, борющемся с потусторонней чертовщиной.

И вот теперь – **Quantum Break**. Это плод многолетнего труда и творческих поисков. А еще – поворотная точка в истории финской студии. Потому что команда Сэма Лэйка еще на шаг приблизилась к «своей игре».

БЕЗ «ДЕЛОРИАНА»

Если верить сценаристам (для работы над игрой авторы пригласили физиков из CERN), в начале двадцать первого века в квантовой механике произошло невероятное событие: ученые открыли поле Мейера-Джойса, обеспечивающее стабильность пространственно-временного континуума, и доказали существование частиц хрононов – «носителей» времени. Ближайшая аналогия из невыдуманной физики – разность потенциалов и электроны.

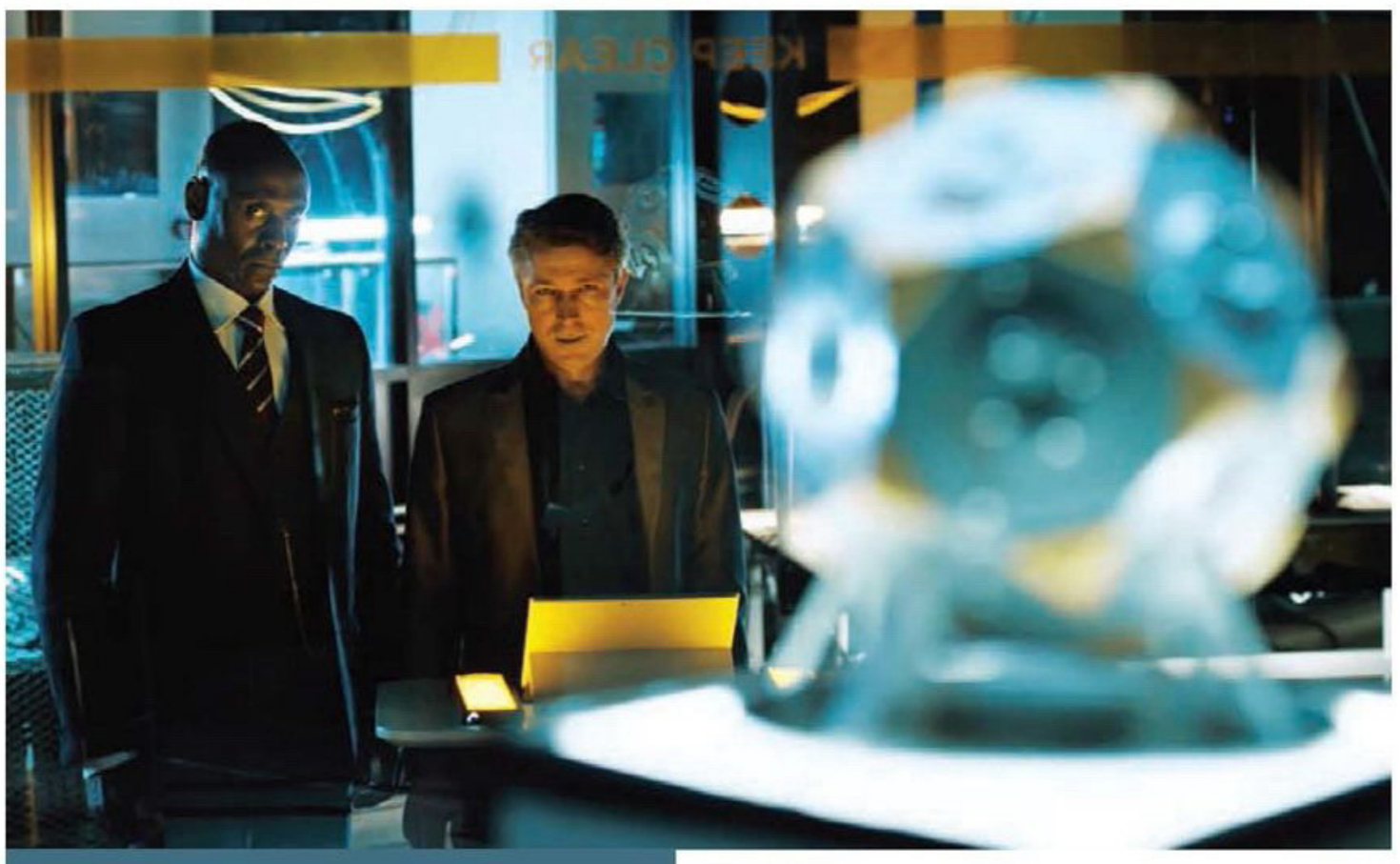
В то же время в американском городе Ривeрпорт открылась научно-исследовательская корпорация Monarch Solutions, которая за рекордный срок заняла лидирующие позиции в изучении хрононов и неведомым образом заполучила огромную власть и авторитет на мировом бизнес-рынке.

Октябрь 2016 года. Джек Джойс, брат гениального ученого Уилла Джойса, открывшего феномен хрононов, приезжает в Ривeрпортский университет, чтобы встретиться с Полом Сайрином – некогда его лучшим другом, а ныне научным руководителем важнейшего проекта Monarch. Выясняется, что этот проект – машина времени, которую Пол запускает, не очень задумываясь о последствиях.

Если в Max Payne разработчики вдохновлялись нуарными полицейскими детективами, а в Alan Wake – творчеством Дэвида Линча и Стивена Кинга, то в Quantum Break они обращаются к научной фантастике, посвященной путешествиям во времени и сопутствующим парадоксам. Получилась интересная и по-хорошему запутанная история с яркими героями, грамотным нагнетанием драматичности и кучей красивых научных терминов – бальзам на душу для тех, кто зачитывался «Концом вечности» Айзека Азимова или «Вратами Штейна» Сарати Ёми.

Эффектная подача здесь важнее самой истории. Дело в том, что персонажей играют живые актеры, а сама игра сюжетно переплетена с телесериалом, по настроению и атмосфере напоминающем гибрид «24» и «В поле зрения». Quantum Break позаимствовала у Alan Wake эпизодиче-

ЕСЛИ РЫВКОМ ТЕЛЕПОРТИРОВАТЬСЯ К ПРОТИВНИКУ, он на пару секунд беспомощно взлетит в slo-mo, как после удара сапогом в Bulletstorm



ЭЙДАН ГИЛЛЕН И ЛЭНС РЕДДИК уже работали вместе, когда снимались в «Прослушке». В Quantum Break им достались роли прагматичных и не очень доверяющих друг другу людей

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем за две недели до релиза.
НА ЧЕМ: Xbox One.
СКОЛЬКО: девять часов на вдумчивое прохождение, еще пара – на переигрывание отдельных миссий, чтобы узнать, как решения влияют на развитие сюжета игры и сериала.

скую структуру, но разбавила ее нелинейностью. После каждого акта вам предлагается сделать выбор, определяющий вектор развития истории, а затем включается двадцатиминутная серия, показывающая последствия этого выбора. Такого ощутимого влияния «эффекта бабочки», как в **Until Dawn** или **Heavy Rain**, здесь нет. Развязку ваши решения особо не меняют, но вот на то, как именно будет строиться сюжет и кто из героев доберется до финала, косвенно повлиять можно.

Пока главный герой игры в исполнении Шона Эшмора (Айсмен из «Людей Икс») занимается своими делами, события сериала показывают происходящее с другого ракурса и разворачиваются в корпорации Monarch – то есть это история антагонистов. Спойлеров не ждите, но Пол Сайрин, которого играет Эйдан Гиллен, – один из самых харизматичных и хорошо прописанных игровых антигероев последнего времени. Его история чем-то похожа на сюжетную линию Доктора Манхеттена из «Хранителей»: человек, обладающий почти безграничной силой, так или иначе сталкивается с огромными трудностями. Несмотря на трагичность образа, фирменная саркастичная ухмылка Мизинца – Петира Бейлиша из «Игры престолов» – прилагается.

Сериал успешно выполняет две важные функции. Он позволяет лучше понять мотивы «плохих ребят», взглянув на ситуацию другими глазами. Уже ближе к середине в голове оседает навязчивая мысль, что строго белого и черного в этой истории нет, что интриги тут плетут все и что всецело верить нельзя, кажется, вообще никому.

Эта мысль – вместе с тем, что творится в игре (а там все стремительно катится в научно-фантастические тартарары – держит игрока-зрителя в напряжении до самого конца. Кроме того, сериал находится в прочном интерактивном симбиозе с игрой, и эта связь побуждает смотреть и играть более внимательно.

Через некоторые записки и объекты вы открываете дополнительные сцены в сериале, которые, в свою очередь, позволяют получить новую информацию о замыслах персонажей и использовать ее при принятии решения на очередной развилке. Некоторые действия напрямую влияют на развитие сюжета, другие же лишь слегка его корректируют: к примеру, если в игре Джек включит радиоприемник, потом в сериале другие герои услышат радио.

К тому же Remedy на определенном психологическом уровне удается стереть грань между игрой и сериалом, не теряя при этом интерактивности в угоду киношности. Благодаря великолепному арт-дизайну, анимации, правильно подобранным ракурсам Quantum Break начинает восприниматься

ЗАЩИЩЕННЫХ ОТ «ЗАВИСАНИЙ» ВРАГОВ стоит не терять из поля зрения – они умеют останавливать время и носиться по уровню так же, как Джек

ОСОБЕННО УПИТАННЫХ ТОВАРИЩЕЙ одолеть можно самой банальной тактикой – пару раз обойти с фланга и расстрелять защитный генератор на спине

БОЛЬШИНСТВО УКРЫТИЙ РАЗРУШАЕМЫ, и многие стычки заканчиваются тем, что Джек устраивает на поле боя кавардак

как цельный зрелищный фильм. И, что важно, в нем вы не просто наблюдаете за происходящим и время от времени нажимаете на кнопки (привет **The Order: 1886**), а непосредственно участвуете в формировании истории и каждой сцены, будь то перестрелка или сюжетный ролик.

Без минусов не обошлось. Ни сериал, ни игра с точки зрения сценария не идеальны и страдают примерно от тех же проблем, что и Alan Wake: история заканчивается самым очевидным образом, а в диалогах иногда мелькают некритичные клише и штампы. Но все это не страшно, потому что Quantum Break все равно поддерживает интригу всю дорогу и заканчивается вовремя – не успевая утомить.

ПАТРУЛЬ ВРЕМЕНИ

После того как Пол Сайрин включает машину времени, всё идет наперекосяк и мир начинает рушиться ко всем чертям. Происходит квантовый разлом, вызывающий «зависания» – аномальные состояния, при которых время останавливается. Постепенно частота, мощность и продолжительность «зависаний» увеличиваются, что рано или поздно должно привести к «концу времени», и Джек Джойс стремится предотвратить неизбежный апокалипсис.

После облучения хрононами Джек научился управлять временем и перестал реагировать на «зависания». Боевая система строится на использовании этих способностей: герой умеет замораживать противников во временном коконе, защищаться от пуль щитом, расшвыривать врагов дистанционным взрывом и шустро бегать в slo-mo.

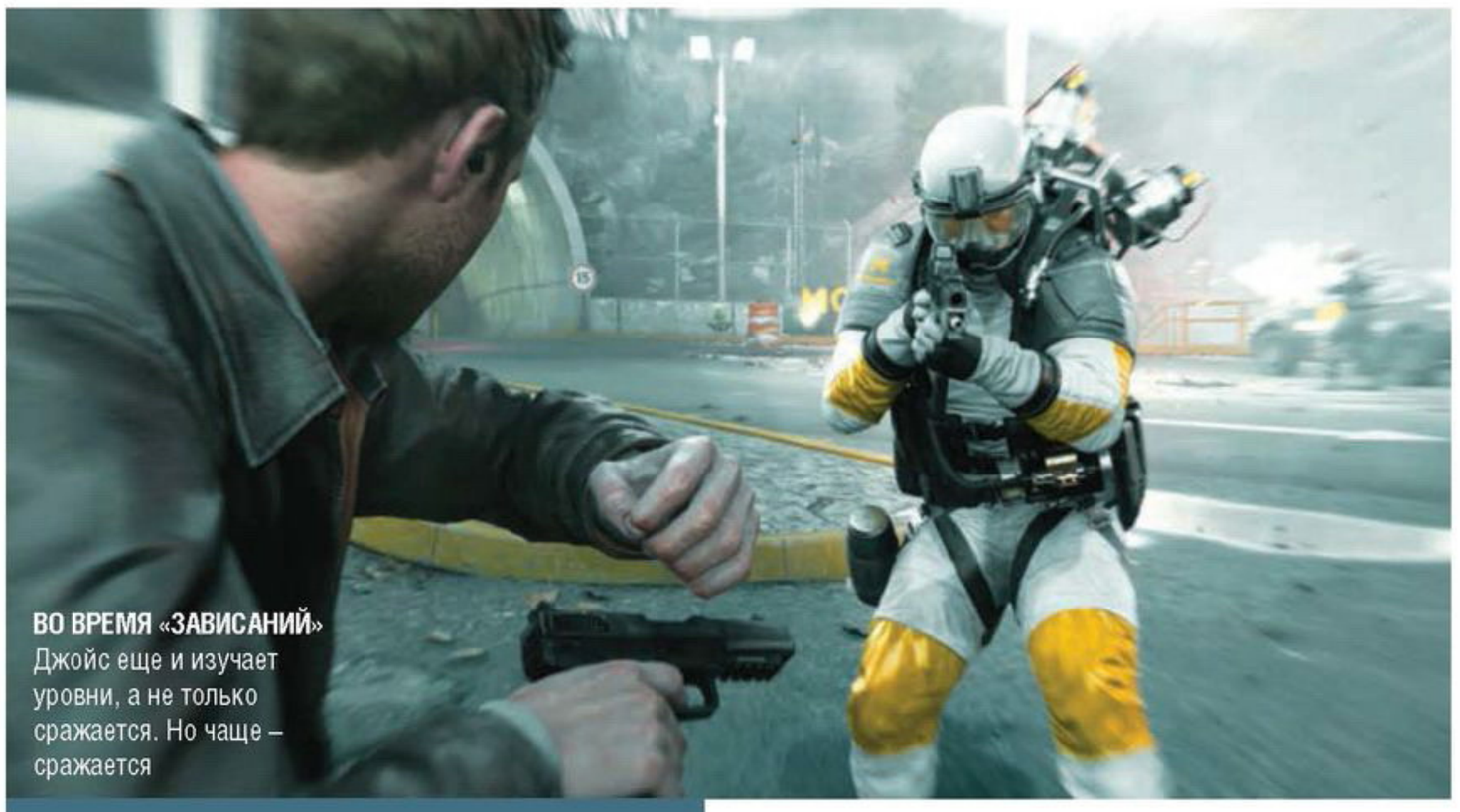
На первый взгляд кажется, что набор абсолютно обыденный: заморозка противников уже была в той же **TimeShift**, а замедлением времени и щитом и вовсе никого не удивишь. Но важно здесь не что, а как. Смышленый AI и дизайн уровней не дают сидеть на месте: враги не мешкают, обходят с фланга и выкуривают Джека гранатами, большинство укрытий разрушается от пары очередей, а сам Джойс погибает с нескольких попаданий.

В Quantum Break нельзя играть как в обычный шутер про регенерацию здоровья и перекаты – она побуждает убивать красиво, быстро, зрелищно и как можно более эффективно еще и потому, что две трети игры вы проведете, не имея в своем распоряжении изобилия оружия и боеприпасов. Арсенал ограничен огнестрелом, видов оружия по минимуму, первые два-три часа патроны к серьезным стволам приходится экономить – пистолеты с бесконечным боезапасом не всегда эффективны.

К заданному темпу и инструментарию привыкаешь очень быстро, и тогда приходит понимание, что на самом-то деле механик, способностей и видов вооружения здесь ровно столько, сколько нужно. Сразу после того, как игрок освоится, кривая сложности начинает плавно идти

ПО ЧАСТИ СПЕЦЭФФЕКТОВ QUANTUM BREAK НЕСРАВНЕННА, особенно когда на экране показывают временные аномалии

ЭЙДАН ГИЛЛЕН ЗДЕСЬ ИГРАЕТ такого же хитрого засранца, как и в «Игре престолов». Очень подходящий образ!



ВО ВРЕМЯ «ЗАВИСАНИЙ» Джойс еще и изучает уровни, а не только сражается. Но чаще – сражается

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
На удивление приятная озвучка, а также качество сведения дорожек и перевод текстов. Актеры отлично подбирают интонации, смысл шуток не потерян, все записки переведены очень хорошо.

вверх. Стоит только привыкнуть к тому, что каждую стычку с простыми смертными вы начинаете с мыслью «Ох, парни, зря вы сегодня вышли на работу», как Quantum Break вытаскивает вас из зоны комфорта и спускает на Джека новые типы врагов. Бронированные джаггернауты, бойцы, блокирующие способности героя, юркие телепортирующиеся спецназовцы… ко всем нужно искать свой подход, но объединяет их одно – такой же, как у Джойса, иммунитет к «зависаниям».

Когда Quantum Break начинает играть с вами на равных, становится по-настоящему весело. Каждая перестрелка превращается в импровизированный маршрут из точки А в точку Б, во время прохождения которого на экране происходят безумно красивые и жестокие вещи. Это действо напоминает одновременно сцену на кухне из «Дней минувшего будущего» и финал «Особо опасен», когда герой Джеймса Макэвоя бежал по фабрике с парными пистолетами.

Вот одна из типичных для Quantum Break ситуаций. Джек бросает в группу из трех охранников квантовую взрывную волну, рывком телепортируется к укрытию, уходит с линии огня и ловко подбирает автомат. Замораживает в коконе притаившегося за углом противника. В шар удачно попадает бочка с горючим, и Джойс выпускает в нее пару пуль.

Пока противник отдыхает в ловушке, герой останавливает время и добегает до снайпера, чтобы свернуть ему шею. Время включается обратно, и в ту же секунду снайпер ложится подремать, троица разлетается ошметками по всему залу, кокон раскалывается, а пули влетают в бочку. Через пару минут время останавливается, и на сцену выходят суперспецназовцы. Тут уже начинается игра в квантовые «кошки-мышки».

В Quantum Break вы регулярно будете чувствовать себя не то Джейсоном Борном, не то Ртутью – перестрелки дарят примерно такой же опьяняющий экстаз, как рукопашные драки в играх **Rocksteady** про Бэтмена.

Каждая такая вакханалия прекрасно выглядит и ощущается – анимация, работа внутриигрового оператора, спецэффекты, физика и тактильные ощущения от использования оружия и сверхспособностей ставят Quantum Break на один уровень с **Max Payne 3** и трилогией **Uncharted**. В игру хочется верить, и это получается: да, в физике есть поле Мейера-Джойса, машина времени существует, а актер Шон Эшмор умеет включать slo-mo, взрывать людей квантовыми волнами и стрелять из армейского пулемета. Как раз эта научно-фантастическая псевдореалистичность, со временем теряющая приставку «псевдо», – лучшая похвала сценаристам и дизайнерам Remedy.

Разработчики вовремя позволяют передохнуть и сменяют бои прогулками по уровням – игра хвастается визуальным стилем и дает насладиться «зависаниями». На одном из уровней во время остановки времени Джойс пробирается на закрытую вечеринку элиты Риверпорта. Статичные образы, которые рисует Quantum Break, часто поражают: в небе горит выпущенный фейерверк, неуклюжий официант застыл в последнее мгновение перед тем, как уронить поднос с дорогущим шампанским, а произнесенные фразы, замедленные стократ, все еще висят в воздухе. Каждая такая сцена – впечатляющая, хоть и немного жутковатая прогулка по музею «оживших» восковых фигур.

Когда мир замирает, Джойс может спокойно побродить вокруг и изучить локацию. Разработчики демонстрируют уровень проработки, сравнимый с играми от **Rockstar** и **Naughty Dog**. Доска в лектории Риверпортского университета скрупулезно исписана фанатскими теориями по поводу сюжета Alan Wake, а в кабинете одного из главных героев вкратце расписан весь процесс развития человечества за последние семнадцать лет – от 11 сентября и урагана «Катрина» до открытия бозона Хиггса и переворота на Украине. Внизу маленькие пометки: подготовиться к пузырю доткомов, купить акции Apple, когда выйдет айфон, поддержать Буша перед вторжением в Ирак, инвестировать в поиск вакцины от лихорадки Эбола.

В любую запись дневника вложено столько же труда сценаристов, сколько в сюжетные диалоги. Quantum Break – одна из немногих игр, в которых действительно хочется смаковать каждую частичку дополнительной информации, потому что интересно, потому что органично и попросту здорово выполнено, без нудных вещей в стиле «собери еще сто однотипных штуковин».

В деталях скрыты не только важные сюжетные подробности, но и юмор. Игра,

В ЛАБОРАТОРИИ УИЛЛА происходит один из самых эмоциональных моментов всей истории

конечно, не пронизана самоиронией, как книги Дугласа Адамса, однако если проходить Quantum Break внимательно, то натыкаешься на совершенно гениальные вещи.

Например, когда Джойс заглядывает через плечо застывшему в «зависании» офисному клерку, выясняется, что на его компьютере открыта вкладка с сайтом знакомств для «законопослушных христиан» («Ай-яй-яй, прямо на рабочем месте», – вслух подмечает Джек). В лаборатории Уилла можно найти видеозапись, на которой он рассказывает о тестировании прототипа машины времени с помощью своего хомяка Шредингера: «Я думал, Шредингер переместится на пять минут в будущее, но он просто просидел пять минут в коридоре и вылез. Мой хомяк – дебил».

На одном из уровней лежит планшет с перепиской, в которой сценарист-дилетант отчаянно пытается продать кому-то из высших чинов Monarch идею своего боевика «Нож времени». Сценарий фильма настолько же прекрасен, насколько отвратителен. Это масштабное полотно в двух частях, в котором Remedy высмеивает сценарную халтуру, гендерные киностереотипы («В комнату входит женщина-врач. Женщина-врач сексуальная. На ней чулки») и штампы неоправданно заумных произведений про путешествия во времени («На самом деле я – это ты из будущего, вернувшийся в прошлое, чтобы предотвратить будущее!!!»). Обязательно найдите и прочитайте – местами, как говорится, до слез.

Помимо прогулок по уровням, Джек немного прыгает, немного лазает и совсем немного решает совершенно элементарные головоломки а-ля **Singularity**, где использует свои способности: «отматывает» назад во времени разрушенные стены или замораживает закрывающиеся двери.

Может показаться, что эта часть игры – рудимент, но потом понимаешь, что лучше отдыхать от перестрелок так, чем с помощью дурацкого многоразового передвигания лестниц в **The Last of Us**. В итоге все восемь часов Remedy грамотно тасует три основных аспекта – бои, исследование и передышки на просмотр телесериала, – и ни один из них не задерживается на экране дольше, чем того требует сценарий.

■■■

В Quantum Break нет ничего революционного – в свое время **Defiance** уже пыталась заигрывать с дополняющим сюжет игры телесериалом (получилось так себе), живые актеры давно участвуют в разработке игр (**Command & Conquer**, **Beyond: Two Souls**, последние **Call of Duty**), а геймплейные механики, завязанные на управление временем, встречались не раз и не два. К тому же, если присмотреться, становится понятно, что игра работает по тем же принципам, что и предыдущие экшены Remedy.

ПРОТИВНИКОВ ОЧЕНЬ УДОБНО ЗАКЛЮЧАТЬ в квантовые ловушки – это выводит их из строя на достаточно долгое время

Но это отнюдь не плохо, потому что Quantum Break выполняет обещания и успешно доносит до игрока все, что задумали авторы. Получился цельный, красивый, в хорошем смысле кинематографический боевик, который прекрасно ощущается и рассказывает интересную научно-фантастическую историю. Этого вполне достаточно, чтобы занять место под солнцем. ■

ПОРАДОВАЛО:
- захватывающая продуманная история, балансирующая между драмой, боевиком и изредка комедией;
- удачный симбиоз игры и телесериала, с качественным сценарием и отличным актерским составом;
- впечатляющий визуальный стиль и внимание к деталям;
- динамичная боевая система, не перегруженная лишними механиками.

ОГОРЧИЛО:
- немного скомканный финал;
- в геймплее нет ничего кардинально нового;
- головоломки и платформенная составляющая ну совсем простецкие.

ДОЖДАЛИСЬ?
Quantum Break возводит в абсолют все то, что последние пятнадцать лет лучше всего получалось в боевиках Remedy. А то, с чем были проблемы, либо отлажено, либо мозолит глаза не так явно, как раньше. Это образцовый научно-фантастический экшен и большая творческая победа для студии, которая шла к ней еще со времен первой Max Payne.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

DARK SOULS 3

ИСТЛЕВШАЯ ДУША

ДЕНИС МАЙОРОВ

ЖАНР Ролевая игра **ИЗДАТЕЛЬ** Bandai Namco **РАЗРАБОТЧИК** FromSoftware
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** darksouls3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 4 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Ты справился с ужасом в Ярнаме и сделал так, что человечество увидело новый рассвет. Ты рассеял порождающий демонов туман и спас души жителей Болетарии. Но, что гораздо важнее, именно ты вновь возжег первое пламя в Лордране, продлив эпоху огня и задержав надвигающуюся холодную бездну. И ты сделал это снова – в Дранглике, земле проклятых королей. Но все рано или поздно приходит к концу.

Что ты, негорящий, недостойный даже смерти, будешь делать, когда бездна подступит к тебе вплотную и от первого пламени останется лишь горстка сухой золы? Отправишься искать повелителей пепла, покинувших свои полуистлевшие троны, как того требует твое предназначение? Но ведь мы и есть истинные легенды, и у нас достанет мужества, чтобы зажечь огонь. Негоже нам перед ними пресмыкаться. Ты так не думаешь?

НЕИЗМЕННЫЙ СИМВОЛ серии, Меч лунного света, встретится и здесь. Но даже он из пасхалки превратился в связующее звено. Его присутствие особенно взбудоражит тех, кто проникся историей The Old Hunters

ПРИЗРАКИ ДРЕВНИХ ВРЕМЕН

Путешествуя по отравленным землям Дранглика в **Dark Souls 2**, мы постоянно натыкались на артефакты эпохи Лордрана. Затупившиеся мечи и исцарапанные в бесчисленных боях доспехи, древние заклинания и магические кольца с уже едва видимой гравировкой... Падшее королевство было буквально напичкано артефактами далекого прошлого.

Однако мир к тому моменту уже изменился. На этих самых землях многие королевства расцвели и пали, не оставив после себя даже обветшалых руин. Имена великих героев Лордрана давно стерлись со страниц истории.

Но как тысячелетиями погребенные под землей города порой вновь возвращаются в подлунный мир благодаря усилиям исследователей, так и Лордран снова являет себя миру. Древние фолианты, долгие поиски и пытливые умы делают свое дело, и в речи героев и описаниях предметов вновь всплывают знакомые имена. Логан Большая Шляпа, Нагой Сит, Гвин Повелитель Пепла и его легион серебряных рыцарей – все те, без кого невозможно представить историю первой **Dark Souls**, снова здесь.

И хотя их времена давно минули, свою роль в истории этого мира они еще сыграют.

Быть может, люди потянулись к знаниям древней эпохи неосознанно, подталкиваемые отчаянием? Огонь почти угас, звон колокола эхом отдается в окрестностях замка Лотрик, а троны повелителей пепла пустеют. Без повелителей же озарить мир мерцанием огня невозможно. И только проклятая нежить, недостойная быть пеплом, может отыскать их.

Сюжет не опирается на основы, заложенные в предыдущих частях. Здесь нет проклятого короля, погубившего свое королевство, бездна не проявляет себя так явно, даже полые больше не играют ведущей роли – отныне мы скованы иным проклятием.

Чувство безнадежности и отчаяния и раньше накрепко связывалось в сознании с серией, но в **Dark Souls 3** в каждой

ВСЕ БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЯ персонажи в Dark Souls 3 важны. Каждый может еще глубже раскрыть сюжет и приблизить игрока к пониманию происходящего, а некоторые при определенных обстоятельствах способны серьезно повлиять и на ход глобальной истории. Держите ухо востро!

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия предоставлена издателем за три недели до релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около восьмидесяти часов.

крупице истории чувствуется, что это путешествие – последнее. В столь плачевном состоянии этот мир нам видеть еще не доводилось. Но не стоит забывать, что поверхностного изучения история в играх серии не терпит. Раскрывается она только перед самыми дотошными. Нужно смотреть очень пристально. Долго-долго вглядываться в бездну. Всё не так, как вам кажется.

Очередной избранный мертвец пойдет тропками героических предшественников, но разглядеть знакомые очертания в новых землях не так уж просто. Время беспощадно – неприступные крепости давно обратились в пыль, на месте величественных замков выросли новые стены, некогда цветущие сады тонут в ядовитой жиже, а там, где когда-то сияло солнце, властвует безжалостный холод. Сегодня эти земли и королевства называются совсем иначе, но мы-то запомним их истинные имена. Или это всего лишь иллюзия? Злая шутка бездны, веками стремящейся поглотить мир? В Dark Souls нужно смотреть во все глаза, но, как и прежде, не верить слепо всему, что видишь.

Да и не всякому путешественнику этот мир откроет свои тайны. На смену крохотным подземельям и уютным полянкам из второй части пришли масштабные лабиринты и болота, где так легко заплутать, – своя «осквернённая долина» здесь обязательно найдется. А чтобы отыскать все тайники и скрытые тропы, придется обшаривать каждый угол и стучать мечом по каждому подозрительному камешку – совсем как в первой Dark Souls. Для не слишком удачливого пилигрима путешествие вообще может стать вдвое короче. Тут остается уповать лишь на свою внимательность и подсказки путешественников из других миров.

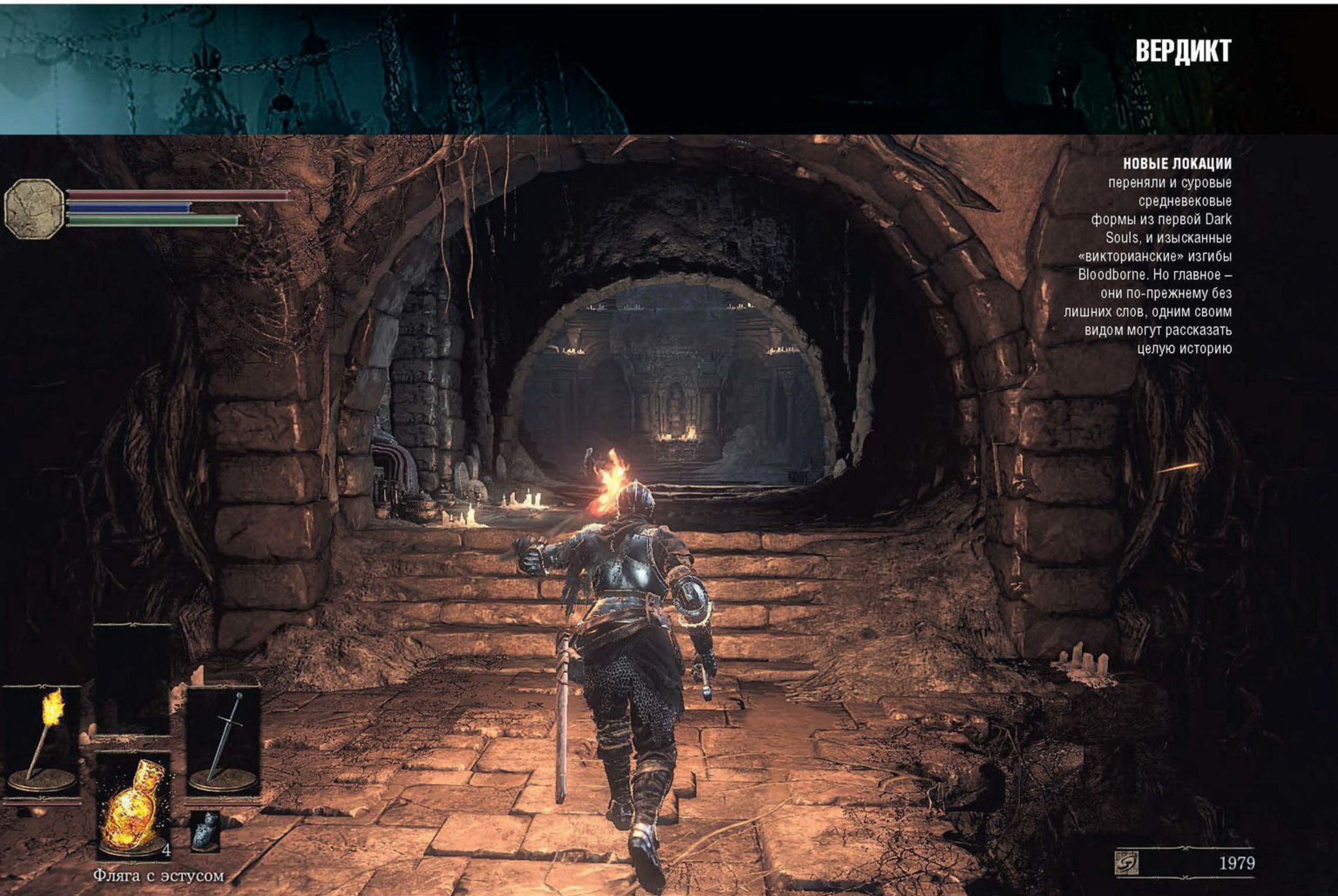
А вот ломать голову над вопросом «куда пойти и что делать» не придется. Цели прекрасно считываются, а дорога всего одна. Правда, до поры до времени. Поначалу игра помогает избежать неприятных столкновений с ужасами, которые герою еще по зубам, но, как только он накопит достаточно душ, мир отпустит его холодную руку, и после этого пути и цели придется находить самостоятельно. Беспечные путники рискуют застрять и заблудиться...

...но вы ведь знали, на что подписывались?

Зато игра сполна награждает за потраченное время. У самых упорных исследователей все фрагменты мозаики сложатся в единую картину, последовательность событий восстановится, и вся серия сольется в одну большую историю. Но для этого придется цепляться буквально за каждую ниточку, изучать каждую крупицу информации и много-много читать между строк. Принципам подачи сюжета серия осталась верна, поэтому говорить с вами напрямую никто не будет.

ПОКОРЯЯ СЕВЕР

Но землями, по которым бредет наш избранный мертвец, мир Dark Souls 3 не ограничен. Вокруг раскинулось множе-



НОВЫЕ ЛОКАЦИИ
переняли и суровые средневековые формы из первой Dark Souls, и изысканные «викторианские» изгибы Bloodborne. Но главное – они по-прежнему без лишних слов, одним своим видом могут рассказать целую историю

МЕСТАМИ ИГРА
выдает по-хорошему жуткие ситуации на уровне качественного хоррора

ство королевств и княжеств, и о большинстве из них мы уже слышали не раз. Зов пепла распространяется повсюду. Опустошенные пилигримы из Лондора, благородные рыцари из Мирры и Асторы, мудрые колдуны из Винхейма – все стягиваются к замку Лотрик, пытаясь отыскать пропавших повелителей. Или же преследуя собственные цели.

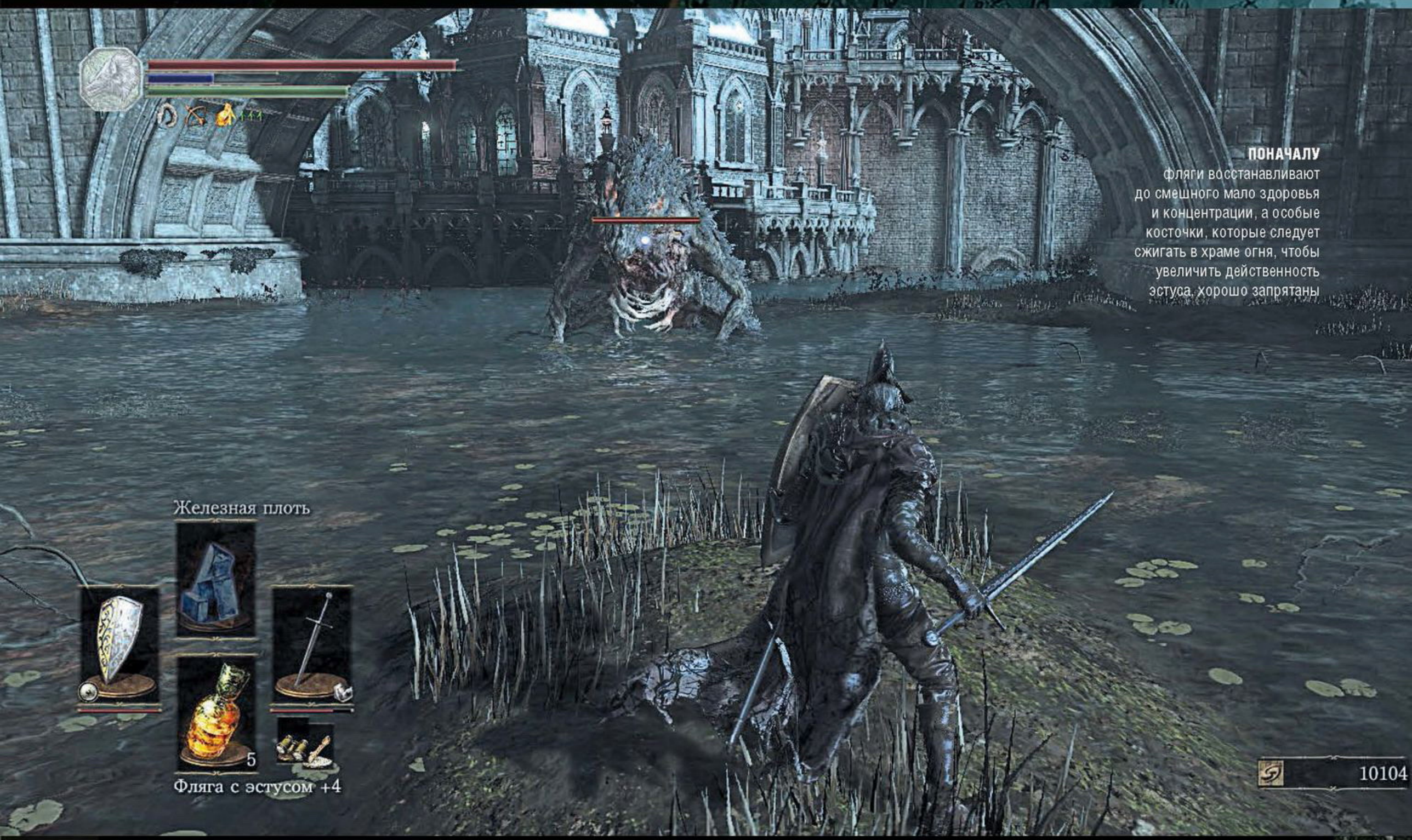
Многие из них встретятся вам на пути и станут надежными союзниками или злейшими врагами. Иногда это зависит от ваших действий, а иногда – просто слепая судьба, но, как бы там ни было, случайным знакомым здесь доверять не принято. И пусть связанных со встречными героями сюжетных линий, по сравнению с первой частью, поубавилось, каждая из них берет за душу не хуже, чем путешествие добродушного рыцаря Солера, а развязки у некоторых историй могут показаться жестокими даже по меркам серии Dark Souls.

По традиции многие персонажи не сидят сиднем, поэтому знакомые лица попадаются нам всю игру в самых неожиданных местах. Они скрасят путь беседой, помогут справиться с очередным боссом, оставив свой знак призыва, или попытаются перерезать вам глотку.

Но тяга к перемене мест присуща не всем. Некоторые предпочитают теплый и безопасный кров храма огня – нашей новой Маджулы. С виду храм до боли напоминает Нексус из **Demon's Souls**, даже планировка почти такая же. Сюда подтянутся все найденные торговцы, здесь вы будете улучшать оружие у старого приятеля Андре, и здесь же хранительница огня увеличит силу избранного мертвеца в обмен на поглощенные в бою души. Долгая беготня между торговцами из первой Dark Souls осталась в прошлом, что не может не радовать.

Изначально у торговцев весьма скромный, даже аскетичный ассортимент: огненные бомбы, простейшие заклинания да парочка угольков, пришедших на смену человечностям и человеческим фигуркам. Годится это разве что для первых ваших вылазок. Разумеется, они готовы предложить и куда более занятные товары, только сперва вам придется попотеть. Так, служанка при храме попросит приносить особый пепел, а пироманты и маги потребуют фолианты и древние писания, по которым они смогут обучать героя новым знаниям.

На дороге все это не валяется, так что ради лучшего снаряжения и самых мощных заклинаний придется с утроенным вниманием обыскивать каждый уровень. Dark Souls и раньше вызывала желание собрать все-все-все, включая не самые полезные вещи, теперь же эта «клептомания» подпитывается стремлением до предела прокачать своих торговцев, и справиться с этим желанием почти невозможно.



Само собой, все это вовсе не обязательно, но иначе вы не только заметно усложните себе и без того непростую игру, но и лишитесь огромного пласта истории: предметы в Dark Souls 3 по-прежнему лучшие из рассказчиков.

КОШМАР ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Благодаря более гибкому набору стартовых классов любое снаряжение с самого начала приносит пользу. Помимо традиционных воинов, рыцарей и клириков, появились и гибриды. Например, убийца, использующий легкое оружие и уже на старте знающий боевые чары, или глашатай, способный не только ловко размахивать копьем, но и исцелять себя магией.

Бойцы, в пределах одного сражения рассекающие воздух парными клинками, прикрывающиеся щитом и поливающие врагов мистическим огнем, здесь совсем не редкость. Играть такими «мастерами на все руки» непросто, но увлекательно – все механики как на ладони.

Однако и привычные типажи в бою ощущаются иначе – опыт **Bloodborne** не прошел даром. Враги постоянно нападают группами и атакуют целыми сериями стремительных ударов – от такого даже самый крепкий щит не спасет. Отныне даже приверженцам оборонного стиля придется учиться перекатам и парированию.

Ваш герой, впрочем, тоже размахивает оружием куда шустрее, чем раньше, и после пары часов тренировок находить окно для атаки становится не так уж сложно. Щит же больше подходит для отражения тех ударов, отпрыгивать от которых слишком поздно.

Ограничений игра не накладывает. Долго и упорно развивая персонажа с упором на силу и физическую мощь, можно получить непробиваемого танка, который долго прячется за щитом, отражая все атаки, а затем завершает дело одним могучим взмахом. Но теперь это далеко не самый простой путь.

Самые значительные изменения коснулись любителей поливать врагов магией, огнем и чудесами. Вернулась полоска маны (концентрации), и отныне не получится зарядить счетчик использования заклинания пятью одинаковыми мощными свитками, как пулемет, – уж насколько вашего запаса хватит, столько раз и выстрелите. Такой подход сглаживает баланс: слабые заклинания начального уровня концентрацию расходуют очень аккуратно, и даже начинающему магу больше не приходится размахивать мечом вместо посоха в целях экономии. А вот самые разрушительные чары и опытный колдун сможет использовать всего несколько раз, так что утопить врага в «копьях души» уже не получится.

Только не думайте, что концентрация важна лишь для магов, – воинам без нее тоже никак не обойтись. У каждого оружия теперь есть боевая стойка, заменяющая стандартные выпады более мощными атаками. Сокрушительные удары по площади, урон огнем и магией, сложные финты и удары в прыжке – вариантов масса, и применение находится каждому.

Но концентрацию такой боевой стиль поглощает неимоверно быстро. Восстановить ее можно лишь с помощью фляги с голубым эстусом. Подвох в том, что набор фляг у вас всего один, так что приходится решать, сколько выделить под лечебный эстус, а сколько – под восстанавливающий концентрацию. Выбор и правда сложный: первые осколки, с чьей помощью можно увеличить запасы эстуса, начнут попадаться очень нескоро.

Под новый стиль сражений подстроился и игровой мир. Населяющие окрестности Лотрика монстры куда коварнее большинства чудищ из первой и второй Dark Souls. Влияние кошмаров Ярнама чувствуется и здесь – совсем как проклятые звери, противники нередко трансформируются, отращивая щупальца и черт знает что еще, либо на ходу меняют стойки, полностью перестраивая стиль нападения.

При этом ходят они чаще всего небольшими группами, и в таких «летучих отрядах» запросто может быть сразу несколько типов врагов. Тут волей-неволей придется на полную использовать потенциал оружия, иначе эстуса и до ближайшего костра не хватит.

Впрочем, это всего лишь подготовка к встрече с боссами. На японских форумах

В ДИЗАЙНЕ боссов и рядовых противников, совсем как в Bloodborne, чувствуется лавкрафтовское влияние. Особо внимательные разглядят даже кое-какие знакомые очертания. И это, поверьте, неспроста

СТАРЫЙ ВОР Серокрыс может добыть новое снаряжение, занимаясь своим ремеслом. Но вот куда он отправляется воровать и что случается с теми, чьи вещи он вам с радостью продает, пройдоха ни за что не признается

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведен только текст. Если не считать нескольких опечаток в описаниях предметов, придраться не к чему.

■■■

встречаются жалобы, что некоторых из них в одиночку убить просто невозможно. Это, разумеется, не так, но многие и правда сложнее прежних.

В Dark Souls 3 боссы стали гораздо быстрее и агрессивнее, и почти каждый удары наносит с частотой и скоростью Гвина, при этом, как и рядовые противники, регулярно меняя наборы атак. Но к каждому есть ключ – пониженная сопротивляемость определенным типам урона, уязвимые точки, возможность парировать некоторые атаки, – его нужно только найти. Правда, ближе к середине сражения большинство местных боссов, как правило, радикально меняют манеру поведения и превращаются почти в новых врагов, но это же Dark Souls, чего еще вы ждали?

Dark Souls 3 вобрала в себя всё и отовсюду, включая уже подзабытую Demon's Souls и недавнюю Bloodborne. Игра стала современнее и удобнее: здесь, к примеру, как и во второй части, с самого начала можно свободно телепортироваться между кострами и, как в Bloodborne, разрешено прямо в инвентаре в любой момент менять найденные ковенанты. Стала ли игра от этого проще? Не приведи боги!

Dark Souls 3, пожалуй, самая сложная часть серии. Но ее сложность выражается не в необходимости по часу пилить через всю карту, чтобы улучшить меч еще на один уровень. Нет. Здесь нужно старательно искать подход к каждому противнику и боссу, учиться менять тактику на ходу и использовать в бою все доступные средства; наконец, здесь просто необходимо тщательно исследовать уровни. И это, пожалуй, идеальное воплощение философии всей серии.

Но, что важнее, за семь лет серия ни капли не выдохлась. Каждая новая часть подхватывала идеи предыдущей, дополняла их новыми и преподносила так, чтобы ощущаться по-новому. При прохождении Dark Souls 3 и мысли не возникает, что играешь в одну и ту же игру семь лет. Даже несмотря на четыре пройденные части серии за плечами. ■

ПОРАДОВАЛО:
– огромные локации, полные хитро запрятанных секретов;
– сильно похорошевшая боевая механика;
– великолепный масштабный сюжет, ставящий твердую точку в истории серии.

ОГОРЧИЛО:
– нет ни одного принципиально нового ковенанта.

ДОЖДАЛИСЬ?
Dark Souls 3 – идеальная квинтэссенция всех игр серии. Все спорные эксперименты оказались за бортом, а все удачные находки собраны в одном месте и расцветают от вливания новых идей. За долгие годы жизни серии индустрия ничего подобного так и не увидела. Dark Souls уходит на покой непобежденной.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
10
«Идеал»

THE DIVISION

БОЛЬНОЕ ЯБЛОКО

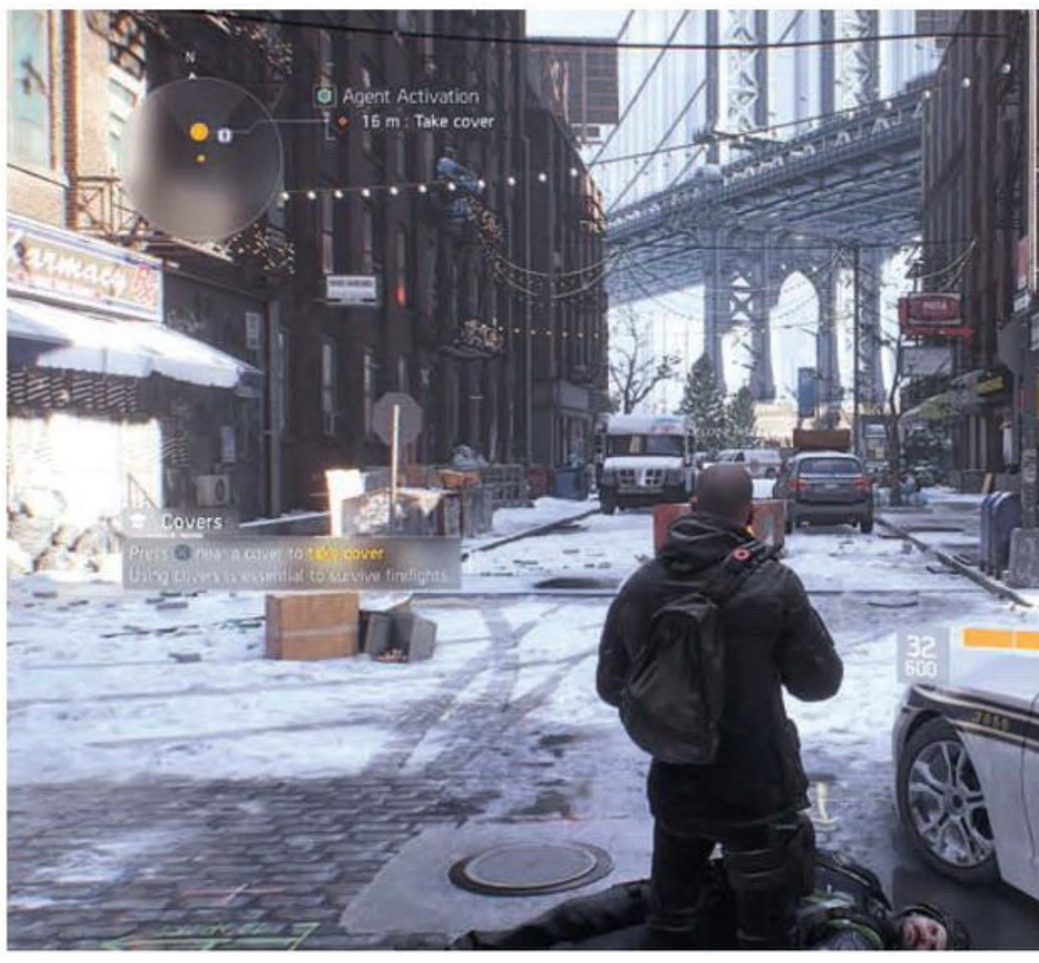
ЯН КУЗОВЛЕВ

ЖАНР Экшен, MMO **ИЗДАТЕЛЬ** Ubisoft **РАЗРАБОТЧИК** Massive Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** thedivisiongame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 6 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

САМОЕ НАЧАЛО
пути, типовая экипировка



ОТКРЫВАЮЩИЙ ВИД
на бруклинский мост – игра не всегда такая зрелищная, но планку держит

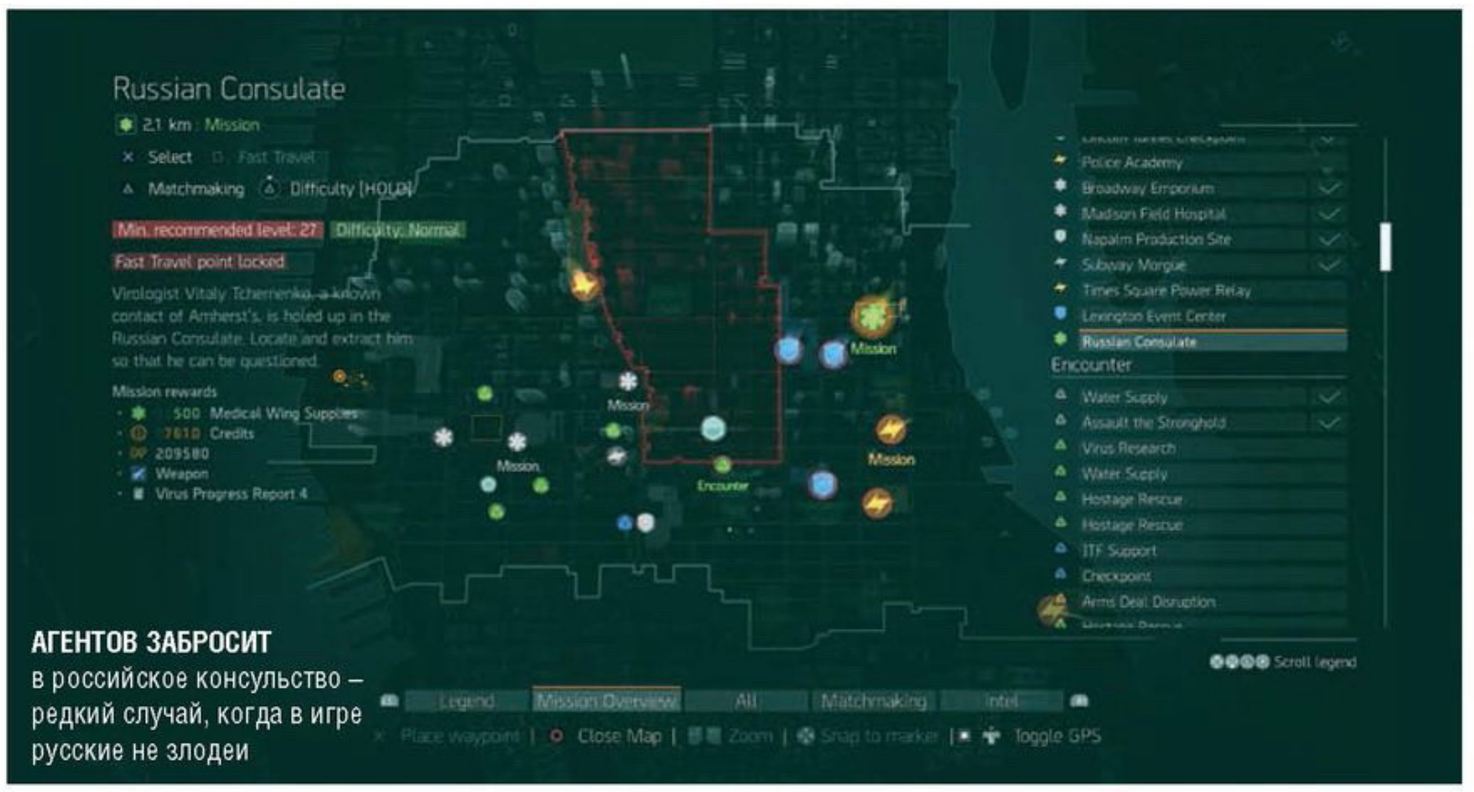
Так получилось, что **The Division** стала заложницей своих же обещаний, – смотрите, Манхэттен у нас будет вот таким красивым, двери у машин мы закрываем реалистично. Кстати, вот голографическая карта – у вас весь город под ногами! Хотя еще на стадии анонса никто не понимал, чем обернется вся история с зараженными оспой долларовыми банкнотами. Игра мечты, не иначе.

Дальше случилось предсказуемое и неизбежное: лужи в Манхэттене не слишком достоверно отражают высотки, бомжи недостаточно живо реагируют на мужчин с автоматами в руках, а странные агрессивные люди почему-то никак не хотят умирать, получив двадцать выстрелов в голову. Словом, нафантазировали себе неземной красоты принцессу, а танцевать придется просто симпатичную даму, что шепчет тебе на ухо: «У меня тут Нью-Йорк под карантином и как-то все резко пошло не так, разберись, пожалуйста».

ЭТО BROTHERS IN ARMS В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ

Главное, что стоит знать про The Division, – это не совсем стандартный шутер с укрытиями. Тут важнее не стрелять первым в голову и не быть самым шустрым ковбоем в городе. Во-первых, потому что эта ролевая игра про числа и попадание в голову не гарантирует, что соперник кулем навоза прильнет к манхэттенскому снегу.

Во-вторых, сколь бы метко ты ни стрелял, врагов все равно больше. Нередки



АГЕНТОВ ЗАБРОСИТ
в российское консульство – редкий случай, когда в игре русские не злодеи

В ПЕРВЫЕ ДНИ на стартовых локациях были очереди к терминалам, народ не мог одновременно пользоваться ключевыми предметами

БАЗА постепенно расширяется – внутри можно найти специально обученных людей, собирающих вам модные куртки

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия предоставлена издателем при запуске серверов.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: двадцать четыре часа.

ситуации, когда сидишь в укрытии и боишься высунуться. Делаешь один выстрел, а принимаешь в тело десять. Красиво скакать на волшебно-реактивной тяге, как в **Destiny**, не получится – The Division больше про позиционную войну и сильно напоминает **Brothers in Arms**. Ну, вы помните победную тактику: столкнулся с толпой фрицев, открыл огонь на подавление и обошел сбоку.

Перестрелка при этом не превращается в хаос; как правило, один отвлекает (у противников есть скрытый параметр агрессии), другие разбираются с разными целями. Оппоненты же не скучают и тоже нервно бегают от одного укрытия к другому, пытаются выкурить вас гранатами и создают все условия, чтобы никто не сидел на месте.

То, что враги охотно принимают в себя целый автоматный рожок и не хотят умирать, играть не мешает. На условности быстро перестаешь обращать внимание – это тот случай, когда базовая механика работает хорошо. Про цифры совсем забываешь, потому что «…смотри, вон люди в форме толпой прут, нет времени думать, сбоку заходи, ставь живо турель, а какой дурак снова не поставил лечилку?!». Рано или поздно ты с друзьями начинаешь красить забор Тома Сойера – сознательно проходить миссии на высокой сложности, где враги толще и злее (и неправдоподобнее).

Это не избавляет от неловких ситуаций, когда по тесному уровню за игроком-одиночкой бегает пуленепробиваемый громила с огнеметом и в лучших традициях хорроров жарит ему задницу.

ЭТО ВСАМДЕЛИШНЫЙ НЬЮ-ЙОРК

По понятным причинам нас этот факт должен волновать в последнюю очередь, но вот как проще всего донести ощущения от виртуального Манхэттена – представь-

НА 30-М УРОВНЕ в ход идет новая валюта, за которую можно приобрести редкие стволы и экипировку

ПО ХОДУ СЮЖЕТА вы восстановите базу не целиком и придется проходить однообразные побочные поручения

У ОРУЖИЯ есть дополнительные таланты, у фиолетовых стволов по два, у золотых, самых редких – три

те, что вы проснулись в Бирюлево утром первого января и не понимаете, что происходит. The Division точнее всего передает атмосферу всеобщего запустения: всюду мусор и легкий налет обреченности, неподалеку ошиваются какие-то мутные тела. Дальше грань восприятия немного стирается: небритый мужчина в смешной шапочке идет завтракать крысятиной.

Нью-Йорк в The Division не кажется однообразным городом, поделенным на скучные «стрит» и «авеню». Здесь выстрадан каждый угол и аллея, притом вас не тычут носом в то, насколько детально проработаны улицы и разные мелочи. Стекла у автомобилей крошатся в зависимости от того, куда вы стреляете. Видно, как работает подвеска, когда прыгаешь на тачку. Через дыры от пуль, оставленные в шторах, бьет солнечный свет. Проводку убирают под модульную систему кабельной защиты, хотя о таких мерах безопасности заботиться уже поздновато.

Днем и ночью город воспринимается по-разному. Под солнцем игра скорее угнетает, зато в темноте горят праздничные гирлянды приятных оттенков, горят неоновые вывески магазинов, горят люди рядом с чистильщиками-огнеметчиками... Не хватает только рождественской музыки.

Повествование через окружение в The Division устроено намного лучше, чем в Destiny. Одно дело ходить по склепам древней внеземной цивилизации или изучать космодром в Казахстане, и совсем другое – рассматривать расстрельные стены с дерзкими граффити или изучать заброшенную студию Ubisoft.

У разных районов есть отличия в застройке и ширине улиц, в восточной части города игра превращается чуть ли не в «Сталкера». Да и вообще иногда кажется, что The Division – это многопользовательский «Сталкер», который смог.

ЭТО ПО-ПРЕЖНЕМУ ИГРА ОТ UBISOFT

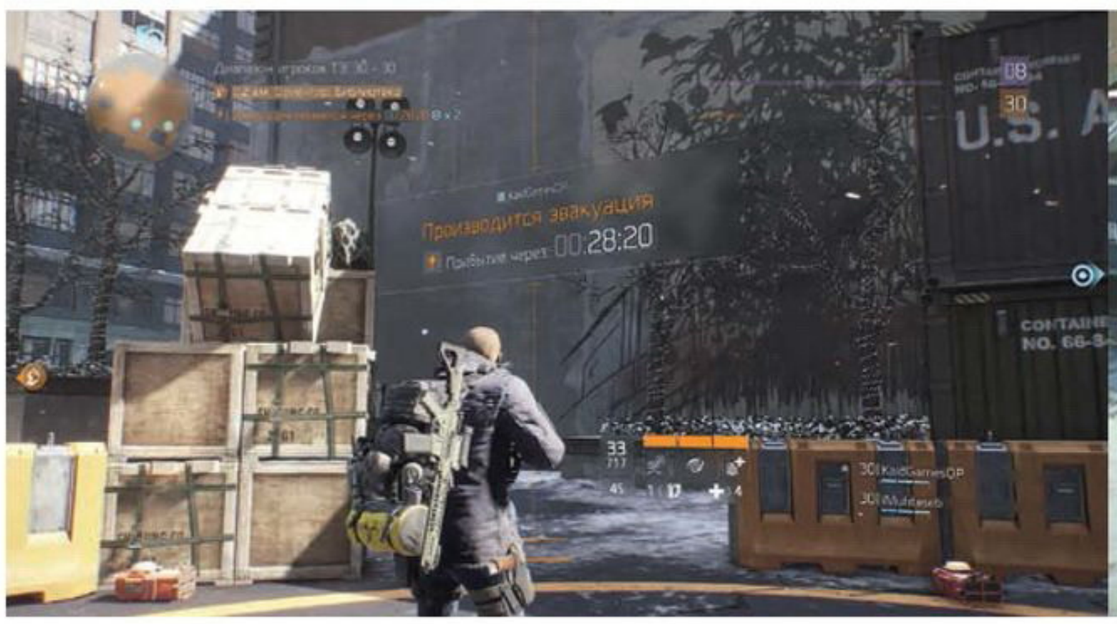
А теперь такой фокус – в невероятно красивый и настоящий Нью-Йорк поместили фирменную юбисофтовскую экосистему. Вместо вышек здесь убежища, где выдают типовые побочные задания, важные и не очень. За выполнение мелких поручений (продержись две минуты и добей сопротивление) мы получаем ресурсы, на которые потом обновляем центральную базу.

Задания покрупнее раздают одетые в форму безликие мужчины и женщины с карикатурными характерами – местный еврей, типичный гангстер-итальянец, блаженный любитель кошечек и собачек. Каждый подает задание в свойственной ему манере: мол, вот этого парня надо устранить, потому что он устраивает нелегальные собачьи бои, а тут поубивай всякую шваль и принеси консервы, а то котятам есть нечего.

Тут можно найти какие-то искры крутости и безумия, как в **GTA 2**, но завязаны они на однообразные задания. В каждом районе найдется свой босс, почти везде придется спасать заложников из метро и канализации. Воевать за провизию, в конце концов.

ВЕРДИКТ

В РАЗНЫХ РАЙОНАХ господствуют самые разные банды, иногда враги ведут войну друг с другом



САМЫЙ НАПРЯЖЕННЫЙ МОМЕНТ – скоро прилетит вертолет, на точку сбора сбежится толпа и скорее всего устроит бойню

ПРОХОЖИМ НУЖНО помогать – за аптечки и воду иногда дают одежду

Иногда проявляются интересные детективные истории. Например, про журналистку, что искала антидот к вирусу, но попала под машину. Но это скорее редкие исключения к типовому набору заданий.

Понятно, что в песочнице игрок должен развлекать себя сам. Если второстепенные задания выполнять не хочется, их можно проигнорировать и заняться чем-нибудь необременительным – поискать, например, разбросанные по улицам аудиозаписи, документы и голограммы с историями из прошлого. Но завязывать повествование на собирательство документов, честно говоря, палка о двух концах. С одной стороны, эта механика побуждает исследовать мир, а с другой – мне бы винтовку со статой выше и левел новый, вы о чем вообще?!

Поэтому побочные квесты все равно придется осваивать. Персонаж растет в уровне не слишком быстро, а сюжетные миссии не дают достаточно опыта, чтобы проходить историю непрерывно. Вы проходите одно-два сюжетных задания, а потом пару уровней занимаетесь чем придется. За побочные квесты дают много опыта, поэтому осваивать их логичнее всего. А там – продержись две минуты, добей сопротивление, спаси заложников, перенастрой антенну, котятам консерву организуй. И так много-много раз.

ЭТО ЭКСКУРСИЯ ПО КЛЮЧЕВЫМ МЕСТАМ ГОРОДА

Зато в отрыве от побочных заданий The Division разворачивает эпические ситуации – штурм местного вокзала, прогулки по подземке и снайперский поединок на Таймс-сквер. Это как если бы в **Metro: Last Light** появилась сцена, в которой вы идете через весь Старый Арбат и устраиваете мясорубку у здания МИД.

Миссии отличаются внешне: ходим по ивент-центру среди повешенных, изучаем разрушенный полицейский участок, не даем взорваться электростанции. Но структура прохождения почти везде одинаковая, разве что на нескольких миссиях есть дополнительное условие. В жилом комплексе финальная перестрелка осложняется тем, что за несколько минут нужно эвакуировать данные под шквальным огнем. А на станции требуется разобраться с давлением в клапанах за ограниченное время. В остальном – бегаем по уровню, попадаем в масштабные перестрелки, в конце доби-

МЫ НЕ ВСЕГДА целимся от третьего лица – на пушки есть специальные прицелы, с которых удобнее стрелять. Повесить такой можно хоть на пулемет

раемся до крепкого босса с подкреплением. Бери и убивай, никаких хитростей.

Проходить уровни с единой структурой, но разными декорациями не надоедает как раз благодаря механике. В Destiny превосходно ощущалась стрельба и правильное управление. Сносить головы пришельцам и пользоваться разными пушками было приятно на тактильном уровне. The Division подкупает совсем другим – композицией перестрелок и их неторопливостью.

Противники ведут себя по-разному. Безымянная шпана реагирует на ваши действия хаотично, чистильщики стараются подобраться поближе – и обычно после «поближе» вся команда факелом и со страшными криками освещает Нью-Йорк. Бывшие заключенные действуют намного активнее, чем мародеры, и не стесняются бросать в бой штурмовые отряды. Первое же появление солдат Last Man Battalion запоминается надолго – бесстрашные контрактники ведут себя так же внушительно, как спецназ в **Half-Life**.

В каждой банде свои подвиды бойцов, и важно разбираться, как они взаимодействуют друг с другом и с игроками. У пулеметчиков есть окно перезарядки, снайперы убивают с одного-двух выстрелов, но начинают сильно нервничать, если к ним кто-то приближается. Техники воруют у вас турели и могут устроить бомбардировку, медики крысят и активно подлечивают подранков.

После достижения предельного, тридцатого уровня появляется возможность проходить ежедневные квесты и испытания. На высокой сложности меняется компоновка противников. Каждый день появляется по три не очень сложных задания, и за их прохождение начисляется дополнительная валюта. На нее покупается самая серьезная экипировка.

ЕСЛИ ТОПАТЬ слишком напряжно, то всегда можно добраться до пункта назначения быстрым перемещением

Испытания доступны на высшем уровне все и сразу – это самая безжалостная вариация сюжетных миссий. Один знакомый говорит, что вспомнил «Глубины Черной горы» из **WoW** (очень сложно, очень больно), только здесь команду в панику повергают четыре чистильщика с дробовиками. Хуже может быть только столкновение с такими же, как вы.

ЭТО НЕ ВЕРЬ, НЕ БОЙСЯ, НЕ ПРОСИ

The Division рассказывает о спящих агентах и директиве, по которой им дается неограниченная власть: Нью-Йорк уже погружен в хаос. Часть агентов просыпается почему-то под конец представления – в то время, как первая волна задание провалила и молча отлеживается в черных полиэтиленовых пакетах.

По городу ходят агрессивные мародеры, бывшие уборщики берут в руки огнеметы и пытаются выжечь зараженных, по закоулкам сидят сбежавшие из островной тюрьмы. Справедливость, ясное дело, мы восстанавливаем тем, что чистим Нью-Йорк от маргинальных и не очень элементов, а так-то спецотряд еще электричество дает по городу и решает всякое… ну, чтобы в унитазе слив работал нормально.

Но мы ведь не ради такой ерунды пришли играть.

The Division рисует картины уровня **Spec Ops: The Line**. Мрачные стены в баллоне,

ПРОХОЖИЕ НА УЛИЦАХ общаются на разных языках – есть испанцы и даже русские

ШТУРМ БАЗЫ, как правило, заканчивается сражением с парой-тройкой опытных противников

ОГНЕМЕТЧИКОВ расстреливать одно удовольствие, главное задеть бак с топливом

мемориалы погибшим, пакеты с трупами, висельники. В Дубае, между прочим, тоже хотели как лучше, а получили расстрелы, пытки и тиранию. Только в отличие от The Line игра от Ubisoft не старается поучать игрока и просто подает факты как есть.

А потом берет и отправляет в «темную зону», где и доносит основной посыл через действие. С особым цинизмом. В огороженном месте по кварталам ходят карательные патрули, с которых падает улучшенное оружие и экипировка, ради которой мы и играем. Все, что можно утащить из зоны, заражено и требует эвакуации вертолетом. После смерти трофеи остаются на земле, и их можно украсть – с игроков снимают намордник и разрешают стрелять по другим агентам.

Все это порождает нервотрепку и недоверие. Даже если вы альтруист, вам нечего тереться рядом с серьезными людьми, когда им нужно эвакуировать модную кепи, парку из Zara Man и автомат. Пристрелят и не поморщатся.

Как раз в «темной зоне» и творится самое интересное: погони, засады, подлянки и другие побочные эффекты человеческого фактора. В PvP-пространстве игра преображается, тут же логически и заканчивается приключение игрока в The Division. Не хотите отстреливать бронированных с ног до головы бандитов – добро пожаловать в город обмана. Для игры такого формата это идеальный вариант соревновательного мультиплеера – опять же, под чистый дефматч и другие традиционные активности основная механика подходит не слишком хорошо, да и с повествовательной точки зрения агентам пока нет смысла стрелять друг в друга просто так. Только из-за ресурсов.

ЭТО ИГРА С ПЕРЕИЗБЫТКОМ МЕХАНИК

Поначалу кажется, что The Division простая, но она очень быстро обрастает миллионом мелких деталей, которые игрок или игнорирует, или начинает использовать спустя несколько часов игры. Например, основные характеристики персонажа сильно привязаны к экипировке, приходится выбирать между показателем атаки, количеством здоровья и эффективностью навыков. К редкой броне можно прикрутить дополнительные модификации.

ПО ВСЕМУ ГОРОДУ можно найти скорбные мемориалы, пробирает каждый раз

ПОЧТИ ГОРОД ИЗ SPEC OPS: THE LINE, может даже еще жестче

ИЗ УКРЫТИЙ
лучше не вылезать – сразу возьмут в кольцо и расстреляют

ЭТО НЕ ИГРА В ВАКУУМЕ, А СЕРВИС

Сейчас в The Division я вижу стартовый набор из шестнадцати миссий, которые вы пройдете не меньше трех раз, песочницу с необязательными поручениями и предельно недружелюбную «темную зону». Дальше будут рейды и PvP-активности, а пока остается только собирать ресурсы для редкой экипировки, проходить испытания и пугать других игроков в «темной зоне».

Вне игры **Ubisoft Massive** внимательно следит за тематическим реддитом, оперативно отвечает на вопросы по проекту и на лету правит ошибки. Что серьезно удивило: при проблемах со связью игра выкидывает, но не откатывает прогресс. Где отсоединились, там и появитесь, ничего заново проходить и заново же топать к ключевой точке не нужно. За двадцать четыре часа на PS4 игра упала у меня только однажды с ошибкой, да еще пару раз отсоединило от сервера.

■■■

В The Division превосходный мир и правильно настроенные механики. Перестрелки интересные и предполагают, что вы хоть немного будете работать в команде. Другое дело, что структура у открытого мира не очень толковая: про типовые задания и некоторую принудиловку с побочными поручениями вы забудете в эндгейме, и максимум, чем в игре можно будет заняться, кроме высокоуровневых заданий и PvP, – ходить по безумно красивому Нью-Йорку и вертеть головой.

Важно не забывать, что за ослепительными огнями Нью-Йорка все же скрывается игра про цифры и гринд, и если вас устраивают приключения вроде **Diablo** или Destiny, то все хорошо. В ином случае в зараженном Манхэттене вам будет не слишком комфортно. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Текст и аудио переведены на русский. Можно оставить английскую аудиодорожку, но заменить текст.

Обвес на оружие вовсе не косметический и играет серьезную роль: правильные прицелы, рукоятки и магазины серьезно меняют поведение ствола и повышают его летальность. Пистолеты-пулеметы поначалу кажутся бесполезными, но с улучшениями раскрываются в полной мере.

На пушках есть дополнительные перки, которые открываются, если ваши основные характеристики перешагнули через определенный рубеж. Набрали столько-то очков атаки и здоровья, и ваш автомат начнет убивать врагов еще эффективнее.

Очень часто народ игнорирует расходники – шоколадки, там, минералочку, пули зажигательные. На короткое время эти штуки увеличивают эффективность ваших аптечек или делают вас опаснее в бою против некоторых противников. Гранаты разных типов (слезоточивые, зажигательные, светошумовые) дополнительно выбираются через шорткаты и приносят пользу, но про такие штуки всегда забываешь в самый ответственный момент.

Прокачивая базу, открываешь новые возможности, магазины и внутриигровые функции – и так во всем. Создание предметов, перераспределение характеристик у экипировки, добыча расходников, охота за рецептами и еще много всяких тонкостей, не очевидных на первый взгляд. И вот, с одной стороны, здорово, что в игре столько мелочей и фишек. С другой – пользуешься не всем либо потому, что тебе не сразу объясняют, либо потому, что слишком муторно каждый раз подбирать гранату или бутылку минералки под ситуацию.

У всех этих штук есть серьезный потенциал в будущем: каждую такую деталь и возможность можно развить и дополнить, что наверняка и будут делать в DLC.

ПОРАДОВАЛО:
– красивый и достоверный город;
– нечеловеческое внимание к деталям;
– размеренные позиционные перестрелки.

ОГОРЧИЛО:
– много однообразных заданий в открытом мире;
– вам может не понравиться экшен про цифры;
– в эндгейме все те же шестнадцать миссий, не считая «темной зоны».

ДОЖДАЛИСЬ?
Игра с хорошей ключевой механикой и ладно проработанным миром, который испорчен типовым подходом к опенворлду. Понравится, если вы любите MMO и командные шутеры; одиночкам здесь будет не так весело.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

HITMAN

КАК НАДО

АРТЕМИЙ КОТОВ

ЖАНР Симулятор киллера **ИЗДАТЕЛЬ** Square Enix **РАЗРАБОТЧИК** IO-Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** hitman.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

БОЛЬШЕ НИКАКИХ личных мотивов. Сорок Седьмой – хладнокровный неуловимый убийца, способный достать самых влиятельных людей в мире. Ничего лишнего в его образе не будет, и это здорово

Эта рецензия – тот случай, когда без исторического ликбеза не обойтись. Осознать важность нового **Hitman** гораздо проще, если понимать, через что ему пришлось пройти. Пятнадцать лет назад IO-Interactive создала игру-жанр. В **Hitman: Codename 47** лысый киллер в дорогом костюме убивал влиятельных и опасных людей самыми разными способами: застрелив из снайперки, удушив струной, организовав «несчастный случай» или просто штурмом.

Для маскировки разрешалось рядиться под обслуживающий персонал: от охранника до повара. Нас помещали в маленькую песочницу, развязывали руки, и начиналась охота. А в конце миссии присваивали рейтинг. Все мечтали о заветном «бесшумном убийце» (Silent Assassin), но выбор оставался за игроком.

Следующие несколько лет формула Hitman мерно шлифовалась: больше экзотических способов убийства, интересных ситуаций и свободы. Ну а коронную систему «переодевания» доводили до ума.

Все изменила **Hitman: Absolution**. Сюжетные рельсы, абсурдный подход к камуфляжу, тесные локации с ситуативными целями, злосчастный режим «инстинкта» и крен в сторону экшена. Игроки взмолились о возврате к эталонной **Hitman: Blood Money**. И новый Hitman вроде бы должен был это сделать: снова песочница, снова свобода. Пугало только то, что игру решили разбить на эпизоды. Расслабьтесь. Все с игрой хорошо. Почти все.

В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ

Новый Hitman играется точь-в-точь как Absolution: то же управление, те же движения. Но дизайн уровней – чистейшая Blood Money. Разработчики прислушались.

В «пилотном» выпуске три локации: два тестовых полигона из бета-версии, а на сладкое – путешествие в Париж. Уровни выстроены поэтапно: сначала крошечное испытание на «яхте» с заботливым обучением, потом – та же яхта, но уже в свободном стиле, и еще одна тренировочная миссия на военной базе. И наконец – первое большое дело, где Hitman становится Hitman.

ТЕ, КТО ИГРАЛ В БЕТУ, на обучающих уровнях много нового не найдут. Разве что враги дальше видят и быстрее реагируют. И уже не забывают вашу раскрытую личину через пару минут после тревоги

Перед миссией вы попадаете в меню планирования: две цели, краткая информация, несколько ячеек для снаряжения. Можно выбрать костюм, пистолет, стартовый набор «инструментов», точку начала задания – и сунуть что-нибудь в один из тайников Агентства. Смокинг или классический костюм Сорок Седьмого? Отмычка или монетка? Шприц с ядом или струна? А может, бомба? Какой бы взять пистолет? Выбор не особо широк, но каждый предмет хочется опробовать в деле – обучающие уровни уже настроили на эксперименты. Начинаешь прикидывать примерную тактику и обстоятельства.

Задание в Париже намного больше тренировочных, но все равно компактное. Идем через парадный ход, и вот перед нами огромный особняк с прилегающей территорией. Внутри – модный показ, тьма гостей и охраны. И двое тех, кому не дожить до утра.

На старте у вас три условных маршрута, но каждый быстро ветвится и обрастает нюансами. Тут можно проскочить по кустам, там – залезть по трубе, а вон одинокий охранник возле пустого ящика. В здании куча люстр, под ногами соблазнительно тянутся провода, цели то и дело подходят к напиткам и к перилам, повсюду – тупые и острые предметы, и на каждом шагу можно чем-нибудь отвлечь охрану. Там – бак проткнуть, тут – газовый баллон открыть.

Всё хочется распробовать, проверить и изучить – чувствуешь себя точно ребенок в магазине игрушек. Вспоминаются одновременно Blood Money и лучшие моменты Absolution: выбор методов действительно обширен.

Планирование экипировки перед миссией полезно, однако большую часть предме-

УВЫ, НЕ ВСЕ условности игры лечатся настройкой. Сорок Седьмой теперь способен спрятать за пазухой столько предметов, сколько вы найдете

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: финальная версия предоставлена издателем за несколько дней до релиза.
НА ЧЕМ: на PC – в бета-версию, на PS4 – в релизную.
СКОЛЬКО: пять часов в бете и пятнадцать в релизной.

тов можно найти на уровне – или заменить аналогами. Но за, скажем, бомбой придется делать приличный крюк, обходя охрану, а без отмычки придется искать ключи, «шумную» фомку… или удобный карниз. Чтобы не трепать себе нервы поисками, подбирать снаряжение стоит с умом.

В бета-версии многих смутила система возможностей, которая сразу показывает мудреные способы убийства и водит за руку по контрольным точкам. В идеале поиски подхода к жертве должны работать как «детектив наоборот»: киллер натыкается на особо интересный диалог или документ – и узнает возможность. Далее следует подготовка к реализации. Но дело вот в чем: можно с ходу выбрать желаемый сценарий в меню, и игра любезно покажет на карте и место «интересной беседы», и любой нужный предмет.

Идея на грани фола. Даже Absolution себе такое не позволяла, и до самых хитромудрых способов убийства игрок доходил своим умом. Это была важная фишка серии: убийства-головоломки.

Но не все так страшно. Во-первых, этот подход позволил разработчикам сделать

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ делится на летальное и нелетальное, второе просто оглушает цель. К сожалению, анимации рядовых тихих убийств и оглушений не улучшились, даже в Blood Money тихое убийство ножом было куда как сочнее

мудреные способы убийства еще мудренее. В большинстве возможностей несколько этапов, и без подсказок их реализация обернется утомительной беготней. Во-вторых, не все возможности напрямую приводят к гибели цели: многие лишь создают удобные условия для убийства. В-третьих, некоторые возможности можно использовать лишь отчасти, а там уже придумать собственный вариант завершения. Бразды правление все еще в ваших руках.

Ну и главное: эта система калибруется в настройках геймплея. Ее можно свести к минимуму или убрать вообще. То же касается мини-карты, подсвечивающего все на свете инстинкта и остального: не выбирая уровень сложности, вы можете просто отключить или ослабить «читерскую» навигацию. Перенастроить интерфейс можно в любой момент.

О СКРЫТНОСТИ

Стрелять во всех подряд нисколько не удобней, чем в прошлой части – скорее, наоборот. Взять живой щит или расставить мар-

МЕТОД HITMAN: CONTRACTS почти работает. С одной стороны, бег увеличит расстояние обзора и ускорит заполнение подозрительности. С другой – если ваша маскировка вызвала подозрение, можно вовремя припустить и избежать разоблачения

ЭЛЛЕРТ ЗАВЕРИЛ, что ни один уровень не раздробится на коридорные этапы, как в Absolution. Только песочницы, ничего лишнего

СОРОК СЕДЬМОЙ стал намного разговорчивее. Он умеет включать непринужденный тон, когда того требует ситуация. Учитывая его подчеркнутый образ хладнокровного и эффективного убийцы – внушительное сочетание

керы для моментального устранения кучи целей запретили, а лысого киллера убивают в три выстрела. Любителей штурма этот Hitman точно не впечатлит.

Впрочем, Hitman мало для кого был игрой про штурм. Игра здорово уклонилась в сторону скрытности, и именно стелс из неё получился отличный.

Теперь только избранные персонажи могут раскрыть вашу маскировку. Зачастую (но не обязательно!) ими оказываются отдельные собратья по цеху. Это помогло балансу: даже в самом надежном наряде вы рано или поздно встретите преграду. Придется лавировать, искать маршрут, подстраиваться под обстоятельства. Но подлянки расставлены с умом, постоянного давления не чувствуешь.

Несмотря на крен в сторону стелса, саму механику скрытности принципиально усложнять не стали: одежда жертвы все еще не «портится» кровью, а патрульные не видят лужи крови на полу. Но стелс во многом умнее и правдивее, чем в Absolution. «Бесшумные» устранения голыми руками теперь не такие уж бесшумные: патрульные по соседству услышат вашу возню издалека. Случайный свидетель побежит с доносом к ближайшему охраннику – и всполошит только его и персонажей поблизости, а не весь уровень зараз. А если «убрать» свидетелей, тревога вообще не распространится. Это упрощает скрытное прохождение, но в разумных пределах.

ИИ хорош, но без откровений. Охранники переговариваются по рации, но переклички нет, и никто не хватится замолчавшего бойца (а ведь Metal Gear Solid 2 вышел через год после первого Hitman!). Если открыть дверь ломиком, на шум прибежит ближайший патрульный – но сломанный замок его не удивит. Люди подробно и живо комментируют необычные ситуации («У меня тут голое тело. Нет, я не шучу!»), но место для абсурда осталось. Свидетель может описать обстоятельства встречи, рост и точный оттенок глаз лысого мужика, но стоит подойти к нему в другой одежде – вплотную не признает.

И можете не спрашивать, пойдут ли охранники проверять балкон, с которого упал раздетый труп. Правила у игры строгие, но не бескомпромиссные. Да, Hitman больше не смотрит в сторону Splinter Cell, но до качественного прорыва в симуляции киллерских будней далековато. Это просто отшлифованная, доведенная до ума механика прошлых игр. И на фоне других современных стелс-экшенов она всё ещё смотрится внушительно.

КАК ЗДЕСЬ УБИВАЮТ

Самой впечатляющей сценой первого Hitman было убийство в отеле: жертву можно было запереть в сауне – и поддать жару. А что вы вспомните из Blood Money? Вероятно, удушение пациента штангой, пока он качается в спортзале. Или замену бутафорского пистолета настоящим. Даже в злосчастной Absolution были сильные сцены – вроде убийства из торта.

Необычные, творческие, импровизированные способы устранения сделали Hitman имя, и новичок пока держится на должном уровне. Подготовка к убийству порой занимает не одну стадию. Что-то приходится пла-

ЕСЛИ НАЛОВЧИТЬСЯ, то врагов все-таки можно расстрелять – умирают они так же быстро, как и вы

ДРУГАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ ШЕРОХОВАТОСТЬ – медленные загрузки экранов меню. Даже на PS4. Ждем доработки

нировать, где-то – импровизировать. Способов устранить цель больше, чем когда-либо, а уже в обучении был великолепный «несчастный случай» с системой катапультирования и новой, пусть и стандартизированной, фишкой: теперь можно отравить напиток слабым ядом, чтобы затем цинично утопить цель в унитазе, пока она извергает в него содержимое желудка.

В парижской миссии вдвое больше возможностей, чем в обучении – включая и «уникальные» убийства… но по-настоящему новых способов устранить цель мы не обнаружили. Почти всё самое интересное сводится к вариациям на тему «взорви, урони, отрави». Разработчики говорят, что в следующих эпизодах будет круче. Очень хочется верить.

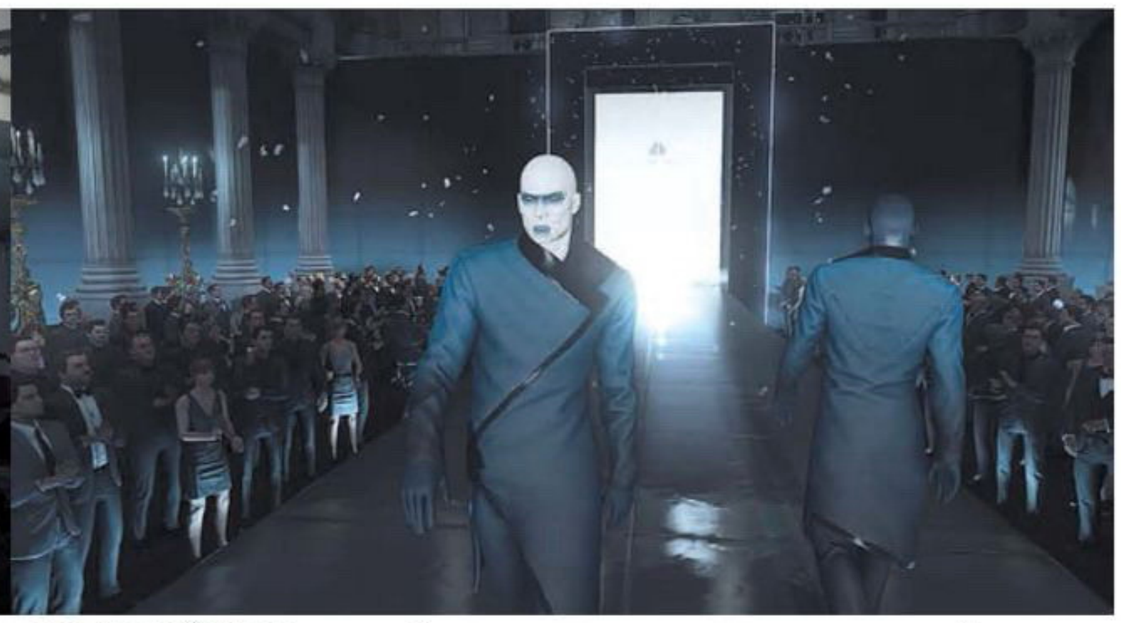
И НА СКОЛЬКО ЭТОГО ХВАТИТ?

Если Absolution делала реверансы в сторону фильмов Тарантино, то у новой части строгий холодный тон. Монашек в латексе и прочей клоунады не видно, но пасхалки и черный юмор на месте. И больше никаких личных мотивов: Сорок Седьмой – хладнокровный неуловимый убийца, способный достать самых влиятельных людей в мире.

Сюжет подается в кат-сценах между миссиями, но гораздо сильнее привязан к ним, чем в Blood Money. По стилю – мрачный политический триллер. Эффектные сцены, харизматичный антагонист, яркие диалоги – сложно говорить за весь сезон, но, похоже, IO разворачивают очень сильную историю.

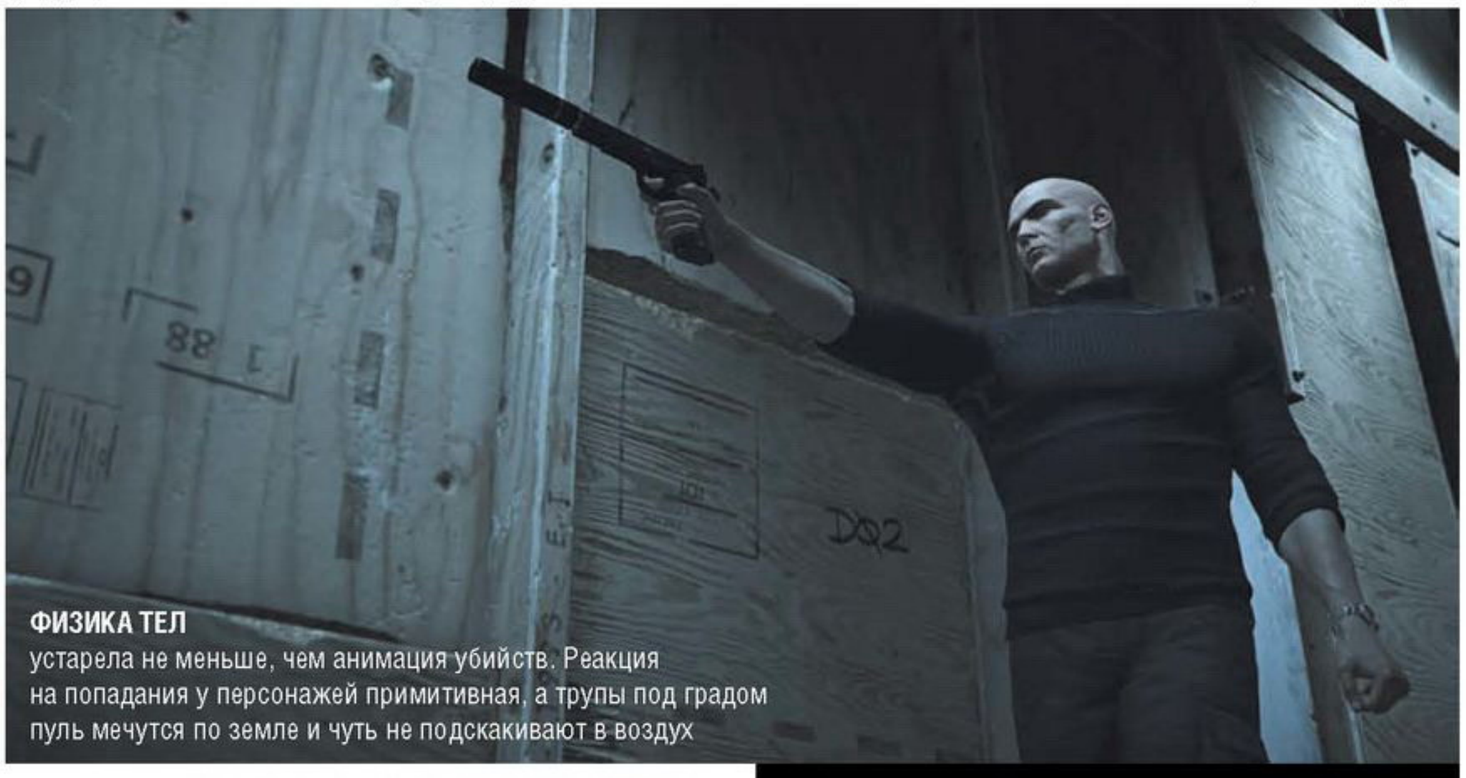
Но что дальше? Многие игроки сравнят Intro Pack с Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. Уровень на военной базе легко пройти всего за четыре минуты, на Париж всяко придется убить больше времени, но при желании вы пробежите весь первый эпизод за час.

А затем предлагают заняться побочными делами. Во-первых, из Absolution перекочевала система «контрактов». Вы загружаете уровень, помечаете до пяти любых персонажей и убиваете их определенными способами и в определенной маскировке. Завершаете миссию, и теперь любой желающий может пробовать повторить ваше прохождение. Штука интересная – особенно если у вас есть играющие друзья, и вы хотите помериться с ними силами. Жаль, что учитываются лишь метод убийства, эки-



ИГРА ПРО УБИЙЦУ наконец-то сделана как надо. Другое дело, что настолько чистый жанр в 2016 году смотрится очень странно – Hitman больше штучная работа и уникальный продукт, что-то иное в такой ситуации придумать сложно

СИСТЕМА РЕЙТИНГОВ, испытаний, контрактов и прочих дополнительных заданий намертво сцеплена с онлайном. У нас игра временами отпадала от серверов и прямо посреди уровня вежливо просила вернуться в главное меню. Надеемся, с релизом эта проблема исчезнет



ФИЗИКА ТЕЛ
устарела не меньше, чем анимация убийств. Реакция на попадания у персонажей примитивная, а трупы под градом пуль мечутся по земле и чуть не подскакивают в воздух

пировка и локация: более точных условий ввести не удастся.

Еще есть режим «Обострение». Берете задание, выполняете и переходите на новый уровень. До релиза был один такой контракт из пяти этапов: на каждом появлялось новое условие. Например, убить еще одну цель или обчистить сейф. Или избавиться от тел в течение 90 секунд.

Идея хорошая, но реализация хромает. Фактически вы «подтягиваетесь лесенкой»: условия кочуют на каждый новый уровень, и к пятому этапу контракт уже смертельно надоедает. Тем более что в предложенном задании не учитывалась специфика локации: самое удобное и быстрое место для убийства... находилось в шаге от ящика, куда можно спрятать трупы. И где тут вызов?

Еще одна новинка – режим «неуловимые цели». Тут фишка в том, что цель появляются ненадолго и права на ошибку у нас нет. Ни перезагрузок, ни рестартов. Дали маху – потеряли задание навсегда. Похоже на «ежедневные» соревнования в духе тех, что подкидывают в The Binding of Isaac. Насколько это интересно в деле – сказать сложно, раздел «неуловимых целей» пока пустует.

Ну и наконец, прогресс в самой кампании. После каждого прохождения миссии вы получаете очки и оценку по пятибалльной шкале. Рейтинг «Бесшумный убийца» и прочие никуда не делся – просто перекочевал в перечень доступных наград. Даже в двух экземплярах: обычный и «без маскировки».

Заработанные очки повышают уровень мастерства. На каждой локации можно дорасти до определенного уровня и получить новые возможности. Одни награды останутся только на этой локации (новые тайники и места для старта), другие будут с вами навсегда (например, снайперская винтовка). Такая система заставляет проходить уровень по многу раз, экспериментируя с вариантами и выбивая новые награды.

Ахиллесова пята нового Hitman – техническое исполнение. И дело не в багах: их у нас как раз почти не было. Игра выдает очень приятную картинку, но… оптимизация. Даже разделы меню прогружаются неспешно – что на PC, что на PS4. Более того, системы рейтингов, испытаний и контрактов намертво привязаны к онлайну, и если связь с серверами IO оборвется, вас прямо посреди задания вежливо попросят вернуться в главное меню – благо, в игре есть и слоты для обычных сохранений, и чекпойнты. Но стоит несколько раз так выйти в меню, желание загружаться отпадает: загрузки тоже не по щелчку происходят. Выходит, что играть, сидя в онлайне, себе дороже, но без него у вас не будет доступа к прокачке – а следовательно, и к новому контенту на уровне. Даже к той же снайперской винтовке.

■■■

В целом IO провели реставрацию отлично. От Absolution игра переняла удобство, от Blood Money – изысканный подход к дизайну миссий. Разработчики попытались нащупать золотую середину между веселым оппортунистским стелсом – и стелсом вдумчивым, созерцательным. В целом у них получилось. Это всё ещё исключительная игра про скрытность и главный в мире симулятор профессионального убийцы.

Вопросы остаются прежде всего к эпизодической модели распространения. В «пилотном» наборе есть три задания, из которых лишь одно – полноценное, и ряд приятных, но не слишком впечатляющих дополнений. Разговоры о превращении Hitman в подобие «игры как сервиса» пока не то, чтобы проявляются на практике. Если IO не смогут превратить выход каждого эпизода в яркое событие, мало кто вспомнит о Hitman к финалу сезона. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

перевели только текст, и это прекрасно: английская озвучка слишком хороша. Работу над текстом провели достойную. Речь у героев образная, и локализаторы перенесли обороты без потери эффекта, жертвуя дословностью. А вот имена большинства персонажей переводить поленились, почему – неясно.

ПОРАДОВАЛО:
– возврат к формуле Blood Money;
– похоже, будет отличный сюжет;
– переигрывать уровни не надоедает;
– отличная картинка и работа художников;
– система маскировки работает правильно;
– в онлайне будет чем себя занять между эпизодами.

ОГОРЧИЛО:
– привязка рейтингов и дополнительных заданий к сети;
– мало заметных нововведений;
– по некоторым параметрам игра технически устарела;
– любителей лобового прохождения совсем обделили.

ДОЖДАЛИСЬ?
Сорок Седьмой вернулся к истокам: просторные уровни, уйма способов устранить цель и полная свобода действий. Механика Hitman еще никогда не была столь близка к совершенству – но техническое исполнение подпортило праздник.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

МЫ НЕ ВИНОВАТЫ

СЕМЬ ПРЕСТУПЛЕНИЙ СОРОК СЕДЬМОГО, КОТОРЫХ НИКОГДА НЕ БУДЕТ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Внедрение в такую игру, как **Hitman**, новых способов убийства отнимает массу ценных человеко-часов, поэтому до сих пор дело чаще ограничивается типовыми ситуациями: уронил на голову рояль, отравил крысиным ядом, спрятал бомбу в унитазе... Что только подстегивает фантазию. Что еще можно было бы сделать?

Разработчики обещают добавить в следующие эпизоды больше изощренных путей, как инсценировать гибель несчастной цели обритого налысо киллера. Давайте представим, как клонированный убийца сочиняет свой вариант «Пункта назначения».

ВЫХЛОПНЫЕ ГАЗЫ

Вообще-то легковушка – это рог изобилия, откуда постоянно сыплются все новые и новые жуткие методы убийства. Выхлопные газы лишь один из них – не самый опасный способ, зато умелый киллер легко представит все как несчастный случай. Дай только дорваться.

Как это организовать? Если снова опереться на технику – нарушить изоляцию так, чтобы выхлопы проникали в салон. Конечно, человек в здравом уме скоро заметит подозрительную вонь, однако не все садятся за руль трезвыми. Другой вариант – оглушить жертву тупым предметом в гараже с ее любимым «Роллс-Ройсом». Завести машину и покинуть этот натюрморт, пока не прибежали зрители. К счастью, такие тонкости, как помятый затылок, в серии Hitman не особо учитывались.

ДИКОЕ ЖИВОТНОЕ

Лучшее убийство – то, которое совершено чужими руками. Еще лучше – лапами. Богатые и хорошо охраняемые мерзавцы, что нередко становятся мишенями для лысого убийцы, имеют повышенные шансы столкнуться со злобной дичью. К примеру, на охоте. Охота сама по себе стала символом подозрительной смерти: когда несчастного «путают» с животным и стреляют наповал. В таком деле для Хитмена нет ничего непривычного. Другой вопрос – отыскать хищного зверя и навести его на след жертвы. Задача не из простых, медведь или стая волков не будут слушаться абы кого, а методы управления дикорастущим, так сказать, хищником известны не всякому. Ничего, винтовку в Белый дом протащили – и природе сможем намекнуть, чье мясо вкуснее.

СОСУЛЬКА

Знаем, на жертв Сорок Седьмого рушились и рояли, и люстры, и софиты, и винные бочки. Так почему не уронить на кого-ни-

будь сосульку? Не такую сосульку, как ее представляют себе дети и жители стран с мягким климатом. Не тоненькую ледяную палочку, а массивную ледяную глыбу весом в пару сотен кило. Для России такая оказия не примечательна ничем – и был бы это идеальный «несчастный случай». Хитмен стукнул кочергой по крыше, а с карниза полетел ледяной метеорит. Бам – зовите скорую. Хотя какая, к черту, скорая…

ПОХОРОНЫ ЗАЖИВО

Это только в кино бывает, что крышка гроба ломается от серии резких ударов кулаком. В жестокой реальности зарытый живьем бедолага задохнется спустя несколько часов, стерев кожу с костяшек пальцев и ободрав все незащищенные участки кожи. Погребение заживо – предельно жестокое убийство, и оно требует невероятного стечения обстоятельств. Как его подстроить? Подошли бы, как ни смешно, торжественные похороны, куда в качестве гостя и явится цель. Усыпляем, упаковываем в гроб вместо покойничка – или вместе с ним, для этого отлично подходят роскошные лакированные гробы, у которых откидывается часть крышки. Бросаем горсть земли в могилу и уходим. Сложно? Есть версия проще. Стройплощадка, котлован, цементовоз, кабинка биотуалета, где заседает жертва Сорок Седьмого.

РАДИАЦИЯ

С ядами все было понятно и раньше, но теперь в руки к Сорок Седьмому попадает только крысиный яд, которого хватает лишь на рвоту (замечательный ход, кстати, ведь ощутивший позывы к Ихтиандру человек бросится к ближайшему унитазу, где не будет лишних глаз). А смертельных ядов, увы, больше нет. Чем же хуже какой-нибудь жуткий радиоактивный изотоп в свинцовом футляре? Тихонько подложить, например, в шляпу, или в еду, или – простите нас, озорников, – в ящик с чистыми трусами. И прочь с уровня: через несколько часов жертва поймает дозу облучения, несовместимую с жизнью. К тому моменту Сорок Седьмой будет очень, очень далеко.

ПОЕЗД!

Чем дальше движется прогресс – тем шире ассортимент опасностей, подстерегающих на каждом шагу. Поезд, в отличие от автомобилей, бьет редко, но метко: сотни тонн металла и ярости не оставят шанса даже самому везучему. А Сорок Седьмой – эксперт по обратной стороне удачи.

Прекрасное место для подобных опытов – железнодорожный переезд. Придется испортить систему, которая опускает шлагбаум и подает звуковой сигнал, чтобы жертва доехала на своей машине до рельс. Автомобиль, разумеется, следует модифицировать – для своевременного торможения и блокирования дверей.

Прежде Сорок Седьмой редко проявлял себя гениальным механиком, а учиться никогда не поздно. Результат – жертва блокируется прямо на путях за секунды до прибытия истошно гудящего тягача. Хитмен окажется очень далеко, когда следы его вмешательства все-таки обнаружат (что не так-то просто сделать среди груды искореженного металла).

ПОВЕШЕНИЕ

Сорок Седьмой крепко дружит с удавкой, три из четырех его жертв гибнут от стянутой на шее струны. Так что же мешает ему подстроить самоубийство? Вероятно, такой способ устранения цели точно никогда не введут – из-за его невероятной мрачности. Многие известные люди, залезшие в петлю, на долгие десятилетия стали предметом споров – сами они залезли или кто-то помог? Очень по-хитменовски, не находите? Жаль, что за повешением стоят примеры сотен замечательных людей, и эмоциональный отклик будет не самый приятный.

■■■

Мы почти уверены, что ни один из выдуманных нами способов не найдет себе места в следующих эпизодах Hitman. Зато будет много других, более удобных в реализации и не таких зверских. А может, напротив, куда более жестоких. Деньги не пахнут, даже если пропитаны венозной кровью. ■

ОТКУДА ВЗЯЛСЯ ХИТМЕН

16 ЛЕТ ХОЖДЕНИЯ ПО ТРУПАМ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Убийцами не рождаются. За редким исключением. Если смешать гены отборных мерзавцев, а результат вырастить в пробирке, то на выходе вполне может получиться совершенный киллер.

За последние полтора десятка лет Сорок Седьмой заслужил и буквально выстрадал свою репутацию самого виртуозного и неуловимого убийцы. Впрочем, когда все начиналось, его судьба могла сложиться совсем иначе.

В 1998 году в Копенгагене открылась маленькая и никому пока не известная студия **IO-Interactive**, дочерняя контора **Reto-Moto**. И в ее недрах закипела разработка вполне обычной игры. Руководитель проекта Якоб Андерсен говорил, что они собирались выпустить весьма типичный шутер. Пробу пера, можно сказать. Боевик про наемного убийцу в стиле Джона Ву.

В тот момент им очень удачно подвернулся датский актер Дэвид Бэйтсон. Сначала он готовился только озвучивать героя, но позднее с него срисовали и внешность. И по сей день не найти лучшего исполнителя роли Хитмена – жаль, продюсеры большого кино этого не понимают.

В одной из начальных сцен игры герой сбегал из лаборатории. А чтобы обойти охранников – переодевался в одного из них... Именно эта идея кардинально сказалась на разработке: создатели решили использовать ее почаще. А еще примерно на этой стадии к разработчикам примкнул продюсер **Thief 2** Джонас Энерот. А уж он мог многое рассказать про то, как работает хороший стелс...

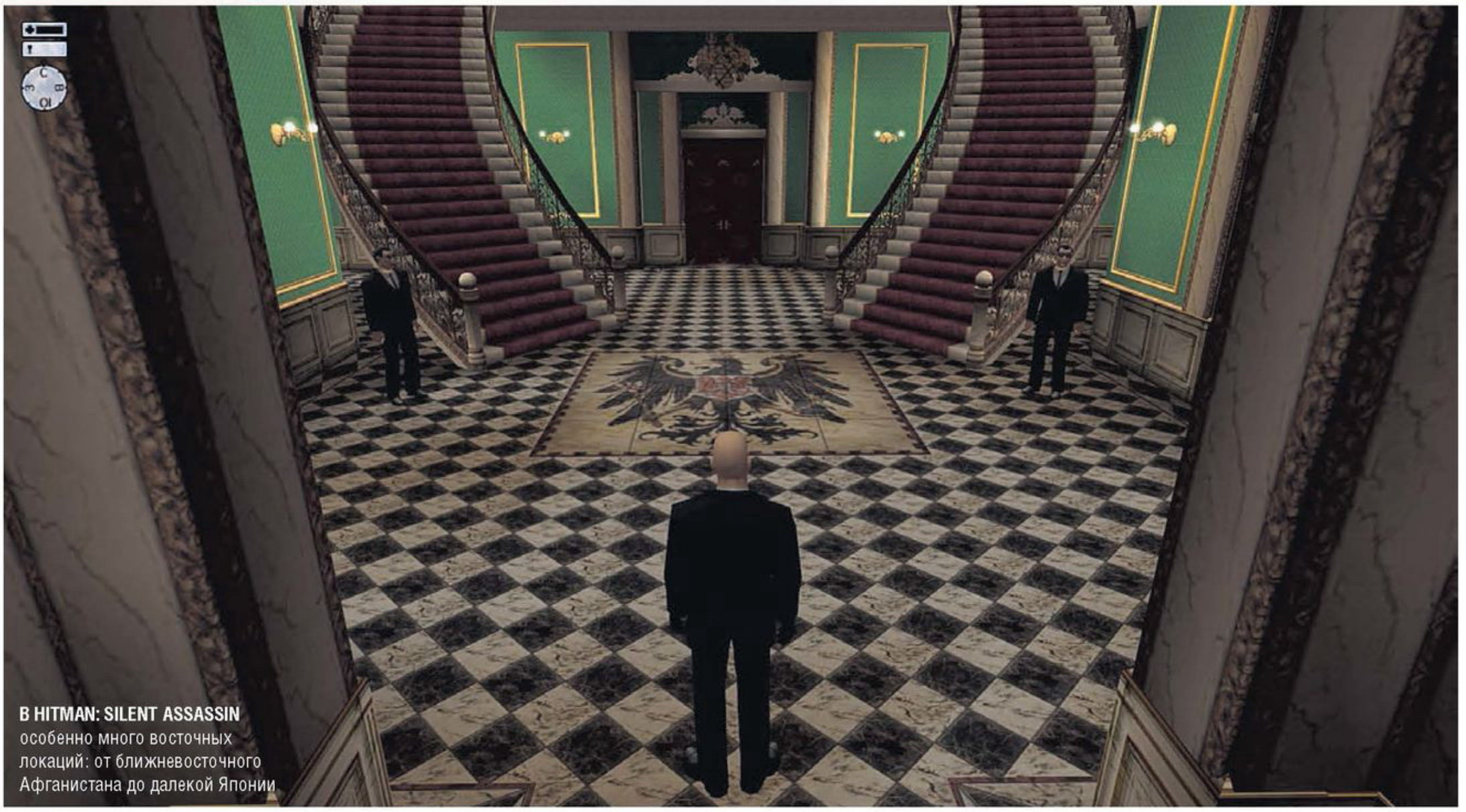
НИ КИТАЙСКИХ КОПОВ, ни бандитов не смущает бледнолицый гайдзин в прикиде триады

Так родилась **Hitman: Codename 47**, первая серия «убийственной» эпопеи. Пожалуй, самая сентиментальная. Именно в первой части лысый убийца познакомился со своими родителями. Со всеми пятью. И убил всех и каждого – добровольно осиротев, так сказать.

ПО ПРИЮТАМ Я С ДЕТСТВА СКИТАЛСЯ

Беды Хитмена начались задолго до его рождения.

Так сложилось, что в рядах Французского иностранного легиона служили пятеро товарищей. И все без исключения добились немалых успехов в своем деле. Ли Хон стал китайским Макиавелли, гением преступного мира и главой могущественного клана триад. Пабло Очоа построил кокаиновую империю.



В HITMAN: SILENT ASSASSIN особенно много восточных локаций: от ближневосточного Афганистана до далекой Японии

ЧИСТО АНГЛИЙСКОЕ убийство – подушкой во сне

HITMAN: CODENAME 47 поразил всех невероятными отражениями в зеркалах

Франц Фукс напугал до полусмерти весь мир своими состоявшимися и будущими терактами. А Борис Дерюжка выказал наличие коммерческой жилки и стал оружейным бароном на зависть всем николасам кейджам.

Пятый однополчанин избрал иной путь. Отто Вольфганг Орт-Майер поселился в лаборатории, упрятанной под неким румынским дурдомом. Он завладел образцами ДНК четверых друзей и добавил свою, чтобы испечь, будто булку, наилучшего в мире наемника.

Получилось не сразу. Многие, очень многие клоны показали свою профессиональную негодность, хотя и не были уничтожены. И только один обнаружил в себе все нужные качества – сорок седьмой по счету. Орт-Майер помог подрастающему душегубу сбежать из собственной лаборатории.

На свободе, на свежем воздухе, юный Хитмен быстро попал в сети международного агентства, поставляющего услуги наемных убийц. Агент 47 немедленно зарекомендовал себя как отборный оперативник, а его бессменным связным стала Диана Бернвуд. Пожалуй, единственная, кого Сорок Седьмой мог назвать другом.

Доктор Орт-Майер, пользуясь своими богатствами, заказал у Агентства всех своих сослуживцев. И Хитмен безупречно справился с каждым убийством. Если по канону, то Ли Хон был зарублен катаной, Пабло Очоа застрелен из пулемета, Франц Фукс подавился дробью, а Борис Дерюжка, он же Аркадий Егоров, взорвался вместе со своим роскошным автомобилем.

Но Сорок Седьмой не успокоился. Теперь он выяснил, что источником всех бед был Орт-Майер. Клон вернулся в колыбель, прикончил всех своих собратьев новой модели (куда более послушных) и свернул шею создателю. И все это – под роскошные депрессивно-агрессивные мелодии Йеспера Кида. Композитор, кстати, долгое время оставался верен Hitman.

На рубеже веков трудно было представить себе игру от третьего лица, которая не была бы боевиком. А Hitman: Codename 47 в подавляющем большинстве случаев не только не располагал к стрельбе, но и наказывал за нее. Разве что вторая глава – та самая, в Колумбии, – почти полностью была посвящена перестрелкам.

В остальное время герой переодевался под охранника, чтобы слиться с коллективом и отвести от себя подозрения. Тихонько душил жертв и прятал бездыханные тела. Задумчиво прогуливался по уровню, отыскивая путь к победе. Переодевание так и осталось фишкой Hitman и монополией всей франшизы. Лишь некоторые проекты, например «Смерть шпионам», осмелились позаимствовать этот опыт.

ПО ЧИСЛУ
отборных мерзавцев Hitman: Contracts лидирует и сейчас

В КЛИНИКЕ ДЛЯ АЛКОГОЛИКОВ даже охрана одевается как пациенты. Сорок Седьмой ловко этим пользуется

Однако наш герой не просто бездушное генетическое чудовище. После убийства своего, хм, «родителя» он задумался. Готов ли он отдать всю жизнь служению богу смерти? «Нет», – решил Сорок Седьмой, покинул Агентство и скрылся на Сицилии, где добрейшей души человек, отец Витторио, закрыл глаза на грехи нового послушника и принял его в церковь. Пару лет Хитмен растил помидоры, ухаживал за садом и жил в гармонии с собой и окружающим миром.

Разумеется, этой идиллии быстро пришел конец – уже во второй части, **Hitman 2: Silent Assassin**. Во-первых, потому что успех первой не мог позволить IO-Interactive навсегда оставить Сорок Седьмого церковным садовником. Во-вторых, потому что отец Витторио помешал сицилийской мафии и был похищен. Скрепя сердце смиренный служитель Божий вновь достал свои сильверболлеры, уже ставшие самостоятельным символом игры – наряду с удавкой.

Сотрудники IO-Interactive поняли, что от их игры не требуются ни перестрелки, ни зрелищные драки. Механику бесшумного убийства дополнили и улучшили. Бесчисленные приспешники жертв Хитмена заболели паранойей и раскусывали его при первом удобном случае. Достаточно перейти с шага на бег трусцой, и каждый охранник в округе заорет: «Караул!» – и не заткнется до самой смерти. Пожалуй, это было даже излишне...

Но зато планирование убийств вышло на новый уровень, локации обросли деталями, арсенал расширился и пополнился такими чудесными штуками, как хлороформ. По итогам уровня игра прикидывала чистоту выполнения – в отличие от Codename 47, где каралось лишь убийство гражданских.

Впрочем, и денег в Silent Assassin больше не было. Лысый убийца не получал гонораров и ни на что не тратился, но мог подбирать экипировку для миссии. Зато высший рейтинг – «бесшумный убийца» – вознаграждался особым оружием. Например, мощным дробовиком. Не то чтобы лысому ниндзя реально требовался дробовик, но желание собрать оружейную комнату это искупало.

Кроме того, в погоне за похитителями друга Хитмена занесло в Россию. Снег, Петербург, менты, СВД – ну в самом деле, что еще бывает в России? В Hitman 2 хватало отборной клюквы, но отечественный игрок все равно с удовольствием игру прошел.

ДУШЕГУБ НА КОНТРАКТЕ

Другое дело – **Hitman: Contracts**, следующая часть. Хотя следующей назвать ее сложно. Единственная глобальная сюжетная линия – мучительное умирание Сорок Седьмого. Проваливаясь в бредовые сны, Хитмен вспоминает свои прошлые задания... ну а мы эти сны «проходим».

Самой запомнившейся деталью Contracts стала атмосфера, на редкость мрачная и буквально черная. Квинтэссенцией нового стиля был уровень в клубе мазохистов, где

КОСТЮМ БУРУНДУКА не столь полезен, зато устраивать резню в таком вот наряде – особая истерическая радость

СКУПОЙ ПЕРЕСЧЕТ фактов в газетной вырезке нигде не приносит столько мрачного удовольствия, как в Hitman: Blood Money

ЕСЛИ ОСТАВИТЬ УБИЙЦУ в месте, где играет музыка, через какое-то время он пускается в пляс, словно и нет никаких заданий, никакого Агентства и штрихкода на затылке

целью становился жирный извращенец-педофил. А лучшим оружием для негодяя был кухонный нож, спрятанный в курице.

Другие миссии почти не отставали по оригинальности – то чопорные английские лорды, то голландские байкеры... А вот обещанного хитроумного ИИ мы не дождались. С оговоркой: носители аналогичной формы или униформы могли мгновенно распознать подставу, если маячить у них под носом.

Некоторые задания, чудящиеся раненому герою, родом из первого Hitman: Codename 47, были теперь обставлены куда богаче и хитрее. Появилось очень много способов применить обычные с виду предметы как оружие. Почему бы не придушить гада подушкой?

Но настоящий триумф пришел к IO-Interactive в 2006 году, уже после покупки студии издательством **Eidos**. Идею безобидных вещей в качестве оружия развернули и получили **Hitman: Blood Money**, до сей поры вершину всей серии. Теперь Сорок Седьмому предлагали не просто тихонько устранить жертву. Идеальным убийством стала имитация несчастного случая, аварии или суицида.

Почти любое задание скрывало в себе остроумный сюрприз. Алкоголика в клинике задушим штангой, пока он упражняется. Театралу заменим бутафорский пистолет на боевой. Неосторожную личность спихнем в речку к аллигаторам или в моторный отсек парохода. А если заправить гриль керосином, цель сама себя сожжет. Локации трещали от возможностей! Хотя несчастный случай подразумевал только одну или две-три цепочки действий, ведь остальные открывали невероятный простор для веселья.

Из первой игры в Blood Money вернулись гонорары за работу. Чистое выполнение означало хорошую оплату, отсутствие штрафов и высокий рейтинг. А на вырученные доллары Сорок Седьмой мог улучшать оружие и покупать хитрые прибамбасы типа чемоданчика, которому нипочем рамка металлоискателя. Что до улучшений – хоть приклады, хоть обоймы, хоть

ВСЕ ТРУПЫ в Hitman: Absolution при складывании в шкаф становятся в одну и ту же позу

IO INTERACTIVE ПРИЕЗЖАЛИ В ПЕТЕРБУРГ, чтобы запечатлеть город и не нагородить клюквы в игре. Нагородили еще как!

стволы и прицелы. Давно мечтали оснастить дробовик глушителем? Да кто ж вам запретит-то? И оптику на него поставьте, и лазерный целеуказатель! И какая разница, что обвешанный улучшениями ствол так и будет висеть в арсенале, ведь вы решили пройти игру без лишнего шума!

Тем же, кто скучал по толковой истории, досталась красиво поставленная байка о том, как директор ФБР все охотился и охотился за Хитменом. По следам Агентства пустили другую фирму, Franchise, чьи хозяева ну очень желали создавать своих клонов, не хуже Сорок Седьмого. А в их распоряжении не было ничего лучше разрозненных писем Орт-Майера – остальные данные Хитмен спрятал. Поэтому их клоны росли быстро, старели рано и поголовно были альбиносами.

Конфликт вышел аж на самую высокую политическую арену, когда президент США решил разрешить клонирование. Завершилось все удивительным гамбитом. Диана Бернвуд, боевая подруга Хитмена и связной Агентства, отравила лысого особым ядом и сдала преследователям. А когда его уже снарядили в последний путь – в камеру кремации, чтобы навсегда уничтожить ДНК, – поцелуем с живительным антидотом вернула к жизни.

Сорок Седьмой положил всех недоброжелателей, собравшихся выпить за свое здоровье на его похоронах... И исчез.

Оглушительный успех оказался одной из причин, по которым **Square Enix** выку-

СОРОК СЕДЬМОЙ УПОРНО ИГНОРИРУЕТ такое роскошное и изуверское оружие, как опасная бритва. Даже в катсцене он не пускает ее в ход по назначению

пила Eidos со всеми подшефными студиями. К сожалению, на судьбе генномодифицированного убийцы это сказалось скверно. **Deus Ex** вот как-то выкрутилась, а Hitman – нет. И давление на студию разработки было, и Eidos потом распустили, и штат урезали.

НЕ ТРОЖЬТЕ ЖЕНЩИНУ

В Square Enix всегда акцентировали внимание на сильном сценарии. **Hitman: Absolution** поставил себе целью раскрыть личность Хитмена и задавил уникальный геймплей рамками скриптов, линейными уровнями и зоркими врагами.

Большинство уровней лишилось богатства, имевшегося в Blood Money. Часто даже жертвы не было – следовало лишь пробраться из точки А в точку Б. Уровней, более или менее походивших на старые, осталось буквально несколько штук, да и те, по правде, обилием содержимого не блистали. Хотя с виду они запоминаются: стриптиз-бар, залитый солнцем городок или Чайнатаун – все изобилуют мелкими деталями. На проработку мира усилий не жалели.

Система маскировки почти погибла. Переодевание под полицейского разоблачается копами за считанные секунды. Тут, правда, немного помогает штатная сверхспособность «инстинкт». Она же позволяет глядеть сквозь стены; карты же больше не было.

В некоторых местах обустроены, так сказать, укрытия. В обличье копа Сорок Седьмой сверлит взглядом пончик, в обличье повара гипнотизирует пустую кастрюлю, а притворяясь уборщиком, яростно трет линолеум шваброй, но толку... В новом наряде все равно нельзя дефилировать среди врагов.

ТАК-ТО У ГЕРОЯ есть два внушительных пистолета, но выглядят они слишком пижонскими – лучше пользоваться чем-нибудь скромным и более эффективным. Ну или перекрасить сильверболлер

Поэтому многие прошли Hitman: Absolution, не снимая фирменного костюма. Зачем? Спрятался за комодом и крадись, благо система укрытий есть.

А история рассказывала о том, как Агентство приказало убить Диану Бернвуд и как Хитмен ее убил, о генетически навороченной, но бесполезной, как форточка на субмарине, девочке, которую Хитмен взялся беречь, о бегстве из родной конторы, которая теперь за ним охотится, о наемницах модельной внешности, упакованных в тесные латексные костюмы монашек, – готовая идея для порнопародии.

■■■

И вот теперь Hitman на распутье. Сюжет в новой части вроде перестал давить на игру – хорошо. Есть огромные, богатые путями-дорогами локации – тоже хорошо. Механика стелса и переодеваний осталась прежней – уже неплохо. Будем надеяться, что Absolution многому научила и Square Enix, и IO-Interactive. Удачи, Сорок Седьмой! Не падай духом, не стреляй мимо. ■

ВЕРДИКТ

ЖАНР Гонки
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Nadeo
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ trackmania.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 2 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7, 4 ГБ, 2 ГБ видео

TRACKMANIA TURBO

SUPER MEAT BOY ОТ МИРА ГОНОК

ФЕДОР СИВОВ

Юркий радиоуправляемый автомобильчик мчит по извилистому треку, то уходящему вертикально вверх, то описывающему мертвую петлю. Секундомер заставляет гнать все безрассуднее. Поворот. Прыжок. Финиш. Машинка с рекордным результатом врывается на первое место в «международной формуле на время» – именно так в игре называют безумные заезды по умопомрачительным трассам. Эти заезды такие стремительные, что, пока вы читали этот абзац, кто-то вполне мог десято к раз сойти с маршрута или пройти гонку.

Словом, это та же **«Трекмания»**, что и тринадцать лет назад. У нее грубый дух старой школы, современное воплощение, а задора и веселья хватит, чтобы дать фору многим современникам.

Ой, кто-то успел пройти еще один заезд.

РЕДАКТОР ТРАСС прокладывает новую дорогу

ЗАВЕРШИТЬ ЗАЕЗД ЗА 30 СЕКУНД

«Вставьте монетку или нажмите X, чтобы продолжить» – так встречает нас **Trackmania**, незатейливо отдавая дань аркадным гонкам 1990-х, на которые она опирается. Конечно, сходство с **Outrun** или **Chase H.Q.** едва уловимо, а то, что редактор трасс скроен по образу и подобию **Stunts** и **Racing Destruction Set**, имеет лишь историческое значение. Куда важнее то, как она использует их наследие и что она приносит в настоящий день.

Ответ элементарный – сложность. Это гонка, бросающая вызов.

Главная задача «Трекмании» – поставить игрока в предельно некомфортные условия и заставить приспосабливаться. Эта игра может указать «езжай сюда» и тем самым отвлечь внимание от поворота направо, ее трассы извиваются ужом, перетекают из одной плоскости в другую, испытывают мертвыми петлями и захватывающими дух трамплинами и больше всего напоминают американские горки. Только тут не подневольно едешь на вагончике, а сам ведешь машинку и из-за ошибки

А ЕСЛИ И НЕ МИТБОЙ
то точно Dark Souls от мира гонок

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игру предоставил издатель за неделю до релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: более двадцати часов головокружительных заездов, более тысячи попыток пройти трассы на «золото».

можешь разбиться об бордюр или после затяжного прыжка улететь в овраг.

В одиночных заездах нет противников, кроме времени, хотя и оно дает жару не хуже десятка виртуальных оппонентов. В большинстве своем Trackmania – набор испытаний на скорость и реакцию. И если, скажем, в серии **Trials** еще можно было остановиться, подумать и оглядеться, то здесь часики тикают в турборежиме и нужно только жать на газ, успевать реагировать, путем проб и ошибок учиться проходить маршрут как можно быстрее.

По результатам удачного заезда выдаются медальки. Про стимул тоже не забыли: чтобы открыть соревнования посложнее, нужно проходить всё хотя бы на серебро, самые сложные – на золото. То есть все двести трасс откроются, если каждую проехать идеально. Впрочем, сложность соревнований повышается постепенно и каждый найдет испытание себе по силам.

Соревнования проходят в четырех разных местах. Поведение каждого из четырех автомобилей вписали в локации, к которым они привязаны. При переходе из одной в другую обязательно приходится менять тактику и привыкать к другой физике.

Lagoon сочетает в себе песчаные пляжи с магнитными дорогами, похожими на американские горки. По Valley едешь вновь на багги, но уже по грязи, асфальту и травяным полям. Canyon – дрифт на обыкновенных с виду машинах по узким дорогам и широким бетонным полурампам. Stadium – футуристические трассы и болиды, на которых нужно аккуратно работать в поворотах с газом и тормозом.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ ГЕЙМПАДА

Сложность, нарастающую вместе с напряжением игрока, тут компенсируют несерьезным отношением к происходящему. Стоит только зацепить ограждение или смачно поцеловать отбойник, как закадровый голос ехидно попросит «не портить покрасочку». Эта игра может подсказать «защекотать друга в кооперативном режиме» или начать цитировать на загрузочном экране Наполеона, Конфуция, Гомера Симпсона и мистического Голландца. Их высказывания сводятся к единой мысли: нет ничего невозможного.

В этом, если что, и заключается суть «Трекмании».

Не важно, соревнуешься ли ты только со временем или хочешь показать лучший результат в мультиплеере, игра проверяет тебя на прочность. А делать это она может бесконечно, потому что испытания здесь не заканчиваются. Серьезно! Исколесив все треки, можно сразиться по сети с сотней игроков, которые призраками разбегутся по трассе после команды «GO!». И это будет задачка посложнее борьбы с таймером.

ВЕРДИКТ

ИЗЛЮБЛЕННЫЙ ТРЮК ИГРЫ – отключить двигатель и вынудить ехать накатом

И НЕ СПРАШИВАЙТЕ, ЧТО ТУТ ДЕЛАЮТ МАТРЕШКИ, когда на вывесках иероглифы

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Игра переведена частично. Пункты меню вроде настроек и названий режимов оставлены как есть, но весь остальной текст на русском. Озвучены несколько реплик, например, отсчет до начала гонки: «3-2-1... GO!» Каждый раз он звучит на новом языке, и один из вариантов – женский голос с немного хромающим русским произношением.

СОРЕВНОВАНИЯ В ЛОКАЛЬНОМ КООПЕРАТИВЕ С ДРУЗЬЯМИ – единственная возможность потолкаться с физическими соперниками

Сегодня, когда игры все больше привязывают свои сервисы к онлайну и отказываются от разделенного экрана, странно видеть в гонке столько режимов для соревнования за одним экраном. Самый простой – Split\Screen на четверых. Самый безумный – классический «трекманский» Double Driver, где игроки берут под контроль один автомобильчик и пытаются координировать свои действия. Сколько мы с другом за все тринадцать лет существования Trackmania ни пытались научиться управлять одной машинкой, все у нас шло через пень-колоду, каждый заезд превращался в балаган с перетягиванием вожжей.

Самое интересное кроется в Secret Mode. Мало того, что он запускается чит-кодом, так еще все четыре режима, скрывающиеся за разными комбинациями

ДОРОГА ТУТ МОЖЕТ ИДТИ ПО ВЕРТИКАЛИ, по горизонтали и закручиваться в мертвую петлю. Эта гонка не признает законов гравитации

клавиш, – это отсылки к играм на аркадных автоматах. Mono-Screen предполагает кооперативный заезд на одном экране (который не делится!), прямо как в **Micro Machines**. В Smash, чтобы ускоряться, нужно как можно чаще нажимать условную кнопку X – привет, **Track & Field**. В Bonus игроков время от времени «награждают» разными эффектами: это может быть блокировка руля или уменьшение транспорта до микроскопических размеров. Ну а в Stunt за исполнение трюков в воздухе активируют турбо, хотя приземлиться на четыре колеса ой как непросто.

А еще испытания тут не закончатся никогда, потому что для любого из вышеперечисленных режимов можно сгенерировать случайный трек или построить свой. В конструкторе Trackbuilder трассы собираются из тучи заданных элементов, но это никак не ограничивает потенциал. Мне, к примеру, удавались две простые – грунтовая раллийная и песчаная вдоль морского побережья, почти как Kanaloa Bay в **MotorStorm: Pacific Rift**. Но я уверен, что при должном старании можно повторить изгибы какого-нибудь аттракциона вроде Intimidator 305 или придумать что-то более сложное. И, пожалуй, лучшей гонки для игры с друзьями сейчас не найти.

Но лучше всего поглощать «Трекманию» небольшими порциями. Трассы тут короткие, стремительные и достаточно быстро выжимают из игрока все соки. Через пару часов вы рискуете потерять концентрацию и начать злиться на игру. А вот когда на свежую голову одолеваешь пять-десять заездов – наоборот, кажется, что нет аркадной гонки лучше.

Понятно, что «Трекмания» не про бодание с соперниками, но хотелось бы посмотреть, как ей пойдут соревнования с ботами в одиночной кампании и физическими противниками вместо призраков в сетевых соревнованиях.

■■■

За время существования серии Trackmania формула игры только совершенствовалась и, кажется, подошла к пику. Прошлые части «Трекмании», начиная с **Nations**, рано или поздно становились киберспортивными дисциплинами, и у **Turbo** тоже есть все шансы, а пока это самая подходящая гонка для вечеринки.

Только не вздумайте садиться за руль в нетрезвом виде. ■

ПОРАДОВАЛО:
– море захватывающих дух трасс;
– море кооперативных состязаний;
– сетевые заезды против сотни призраков других игроков.

ОГОРЧИЛО:
– играть лучше короткими сессиями;
– мало состязаний с физическими соперниками.

ДОЖДАЛИСЬ?
Самая задорная аркада, появившаяся за долгое время, и настоящая отдушина для тех, кому хочется поездить с другом в режиме разделенного экрана. Без лишних слов – ТУРБОГОНКА! Только будьте осторожны и поглощайте ее небольшими порциями.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

ЖАНР Симулятор, файтинг
ИЗДАТЕЛЬ EA
РАЗРАБОТЧИК EA Canada
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ easports.com

EA SPORTS UFC 2

АЖ КУЛАКИ ЗАЧЕСАЛИСЬ

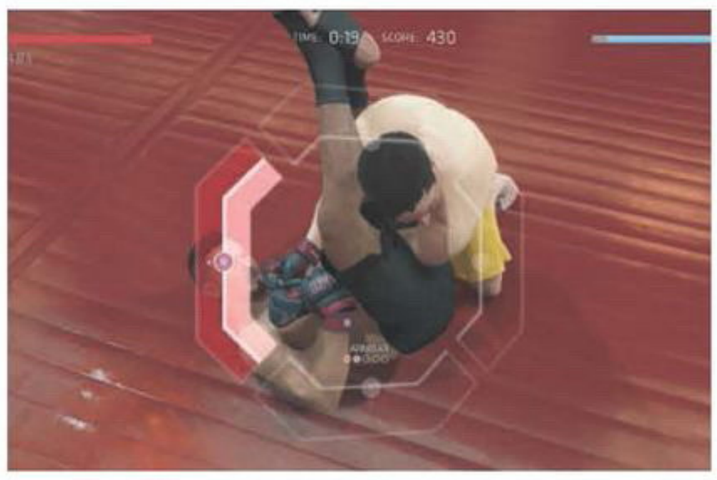
ДЕНИС МАЙОРОВ

EA год от года ругают за слишком уж консервативный подход к своим спортивным сериям. Что **FIFA**, что **Madden NFL** меняются постепенно, совершенствуясь в частностях и совершая заметные со стороны скачки лишь раз в несколько лет. А вот некогда популярная серия боксерских симуляторов **Fight Night** исповедовала другой подход: новые игры со временем вовсе перестали выходить ежегодно, чтобы разработчики успевали подготовить по-настоящему крупные перемены. К какому же лагерю в итоге присоединилась **EA Sports UFC**? *Как сильно второй выпуск отличается от первого?*

ОБМАНИ МЕНЯ

В продолжении EA ожидаемо взялась за доработку физики. С ней и в оригинале дело обстояло отлично, но порой движок все-таки сбоил, порождая забавные баги, заставляющие бойцов улетать в зрительный зал или намертво переплетаться конечностями. А результаты некоторых ударов оказывались напрочь непредсказуемыми – предположить, что именно этот хук или апперкот отправит вас в нокаут, было довольно сложно.

Новая физическая модель этот досадный недостаток исправляет. Противник, пытаясь уклониться, ныряет влево и как раз туда уже



направлен ваш могучий удар? Будьте уверены – соперник приземлится на пол бездыханным. Игра фиксирует каждую мелочь. Направление и сила удара, движение обоих бойцов, инерция – все это складывается при каждом попадании. Можно заранее сказать, какой именно замах станет последним.

Касается это не только нокаутов, но и ударов вообще: теперь почти всегда точно знаешь, насколько эффективным было каждое попадание. Легкие прихрамывания, неуверенные замахи, синяки и кровоподтеки – тело соперника и его движения сами расскажут, насколько сильно вы его приложили. Все это не только делает матчи более естественными (спутать их с реальными записями стало еще проще), но и добавляет поединкам вдумчивости.

Однако при новой физической модели стало гораздо труднее обороняться. Система блокирования и парирования почти не изменилась, но глухой блок уже не спасает от града вражеских ударов. Риск повредить руку, потеряв в скорости атаки, существовал и раньше, но сейчас можно прямо из защитной стойки отправиться в нокаут. Динамике боя это только на пользу, приходится чаще открываться и действовать более рискованно. И от зануд в сетевых матчах, по пять раундов сидящих за непробиваемым блоком, это избавляет.

Снизившаяся эффективность блокирования должна подтолкнуть игроков к более активному использованию уклонений. Возможность уходить от вражеских выпадов, «прыгая» по рингу и просто уклоняясь от них движениями корпуса, имелась и в первой части, однако раньше пользоваться этими приемами было рискованно. Бойцы двигались с некоторой задержкой, и, пытаясь увернуться от очередного удара, частенько приходилось рассчитывать разве что на удачу.

Теперь персонажи реагируют моментально. Стало на порядок проще сокращать дистанцию до соперника или, наоборот, уходить из зоны атаки. А уж уклоняясь от выпадов стоя на месте, и вовсе кажешься сам себе Мухаммедом Али – настолько тонко чувствуется наклон корпуса и голо-

ПОСТАВЛЕННОЙ ЦЕЛИ разработчики добились – каждый нокаут получается неповторимым

ТЕПЕРЬ МОЖНО завершить матч даже техническим нокаутом, повредив сопернику ноги так, что он просто не сможет нормально стоять

САМЫЙ КАЙФ В UFC – когда вырубаешь соперника и он мешком падает на землю. Перед этим противник еще угрожающе шатается и всякий раз такая победа выглядит сногсшибательно

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия предоставлена издателем за неделю до релиза.
НА ЧЕМ: Xbox One.
СКОЛЬКО: пятнадцать часов в релизной версии и около десяти в бете.

вы каждого бойца. Больше всех это должны оценить скучающие по серии Fight Night – при желании в UFC 2 можно проводить без пяти минут боксерские поединки.

Но самое заметное для любителей защитного стиля изменение – возможность парировать атаку соперника, сразу же захватив его в клинч или моментально переведя бой в партер. Рассчитать момент сложно, велик риск так напороться на удар, что бой тут же завершится нокаутом, тем не менее результат того стоит. Пока ваш соперник разберется, что произошло, вы ему уже лицо разобьете или руку заломаете.

АБСОЛЮТНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Борьба в партере была самым сложным и спорным элементом в первой части. Разобраться в мудреной системе захватов и перемещений на полу, требующей выкручивать стик хлеще, чем в **Street Fighter**, получалось у единиц. В новой игре система, увы, доступнее не стала. Хорошо хоть, ломать пальцы, вырисовывая стиком безумные фигуры, больше не нужно – все захваты и смены позиций проводятся простым его наклоном.

Это несколько упрощает дело, но на практике легче не становится – просто потому, что в самой борьбе стало больше тонкостей. Если раньше один игрок начинал как-то выкручиваться, другому оставалось только пытаться блокировать его перемещения. Теперь же можно среагировать ответным движением. К примеру, пока верхний боец пытается перейти из полугарда в гард, нижний может перевернуться на живот или попытаться сесть. Чье движение будет закончено первым, определяют многие факторы – от полноты полоски усталости до индивидуальных навыков бойца и состояния его конечностей.

Для тех, кто освоил грэпплинг в первой части, изменения исключительно положительные. Тактическая глубина поединков с ними возрастает в геометрической прогрессии, почти любую, даже безнадежную ситуацию отныне можно повернуть в свою пользу. Борьба в партере требует и реакции, и внимательности, и знания плюсов и минусов каждого положения. Когда стоит блокировать движение соперника, когда лучше перемещаться самому, а когда настало время приложить противника локтем по лицу – все это целая наука.

Но новичкам она с ходу не дастся. Нужны часы, а то и десятки часов, чтобы научиться сносно сражаться в партере. Терпения хватит немногим. Для новоприбывших бойцов стоило бы придумать упрощенную схему – это напрашивалось еще в первой части.

КОМАНДА МЕЧТЫ

Впрочем, для ненавистников партера спасение все ж таки нашлось – в игре дебютировал аркадный режим Knockout Mode. Никаких захватов, никакого грэпплинга, даже полоски усталости нет. Вместо нее у бойцов привычная по файтингам шкала здоровья. Мутузим друг друга что есть силы – здоровье уменьшается. Заканчивается матч обязательным жестким нокаутом. Стычки получаются бестолковыми, но быстрыми, кровавыми и веселы-

НА ЧУДО рассчитывать не стоит, для эффективного использования уклонений требуются часы тренировок

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра не переведена на русский язык.

ми. Отличный выбор, если нужно развлечь не слишком искушенных гостей.

Привычные развлечения тоже остались: быстрые одиночные матчи, ранговые и обычные сетевые сражения, режим карьеры. Последний со времен первой части не особенно изменился, разве что лишился зрелищных видеовставок и проходится гораздо быстрее – около полусотни матчей, и вас уже отправляют на покой. Матчи по большей части подкидывают до обидного простые, серьезные противники за всю карьеру встретятся вам всего несколько раз – этот недостаток перекочевал прямиком из первой части.

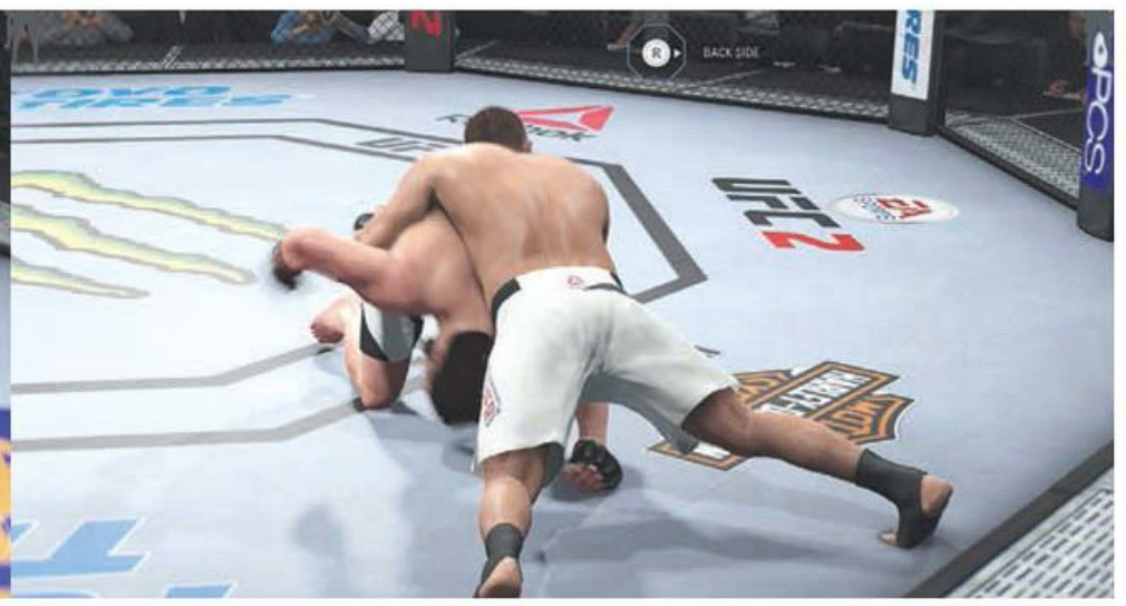
Сбросить карьеру со счетов не позволяет одно любопытное новшество. Во время тренировки есть шанс травмироваться, и чем дольше вы в спорте, тем выше этот шанс. Порой это заставляет понервничать. На носу чемпионский бой против специалиста по грэпплингу, а у вашего бойца хромает защита в партере. Поднажать на тренировках, рискуя подорвать навыки еще сильнее, или перестраховаться и обойтись тем, что есть? Подобный выбор будет вставать перед вами нередко, и он добавляет матчам остроты.

Впрочем, почему карьере разработчики уделили не слишком много внимания, понять легко – в UFC 2 дебютировала собственная версия режима Ultimate Team из FIFA. Суть проста: создаем команду бойцов (теперь в редакторе можно лепить и женщин) и отправляемся чистить морды противникам в онлайне или одиночном режиме. За победу получаем очки и на них закупаем наборы карт. Вот так мы и обзаводимся новыми приемами, бустерами, на время или навсегда улучшающими характеристики, и прочими необходимыми для прокачки полезностями.

Все это жутко увлекательно, азарт побуждает выходить на октагон снова и снова, хочется заработать еще очков, накупить еще карт. Если начать игру с этого режима, про карьеру можно и не вспомнить. Единственный серьезный минус – неизбежный дисбаланс. Порой попадаются противники, которым просто больше повезло. Арсенал приемов у них смертоноснее, а голова куда крепче вашей. Проигрывать таким обидно, но желание отыграться и подправить статистику побуждает снова ринуться в бой.

Еще сильнее можно разжечь азарт в режиме Live Events, где предстоит делать ставки на реальные грядущие матчи UFC

ПО ЗАМЫСЛУ разработчиков новичкам разобраться в системе грэпплинга должны помочь всплывающие экранные подсказки. Но пока их прочитаешь и вникнешь – матч уже закончится



ДЛЯ БОЙЦА, который из каждого матча выходит полуживым, карьера может закончиться быстрее

ВАРИАНТОВ ДВИЖЕНИЯ в партере прибавилось, особенно повезло адептам BJJ-стиля. Они при особом умении могут одним движением выкрутиться в выгодную для себя позицию вообще из любого положения

и тут же пытаться воплотить в реальность собственный прогноз, лично поучаствовав в боях. Если же и в жизни матч закончится так, как вы предсказали, вы получите щедрую внутриигровую награду. Идея весьма любопытная – и к просмотру свежих шоу UFC интерес подогревает, и возвращаться в игру может стимул дать.

Если же азарт вам чужд, всегда можно создать собственное шоу, лично назначить кард и поучаствовать в матчах. Для настоящих фанатов UFC это, пожалуй, должно стать главным развлечением. К тому же ростер в игре просто огромный. Место нашлось не только легендарным бойцам вроде Форреста Гриффина и Би Джея Пенна, но и новичкам – как бывший рестлер WWE Си Эм Панк. Да и россиян на этот раз хватает. Помимо доступного в первой части Хабиба Нурмагомедова, можно сыграть за Рустама Хабилова, Руслана Магомедова и других.

■■■

У UFC 2 нет конкурентов. EA может выпускать новые части серии хоть каждый год, вообще ничего не меняя, – фанаты купят, выбора у них все равно нет. Но издательство выбрало другой путь. В UFC 2 доработан буквально каждый аспект. Физика стала правдоподобнее, графика и анимация вышли на новый уровень, борьба в партере стала еще более тактической, а новые режимы и огромный ростер могут растянуть удовольствие от игры на годы.

В сущности, лишь от одной серьезной проблемы не удалось избавиться: к новичкам игра по-прежнему относится недружелюбно. Здесь даже азами овладеть непросто, что уж говорить о захватах и болевых. Опциональная упрощенная схема управления игре точно не повредила бы. Впрочем, это не отменяет того, что UFC 2 чертовски красивый и, уж простите за банальность, умный симулятор смешанных единоборств. ■

ПОРАДОВАЛО:
– новая физика делает игру тактичнее и зрелищнее;
– отличная картинка и анимация;
– грэпплинг стал еще интереснее;
– уйма новых болевых приемов и движений в партере;
– впечатляющий ростер.

ОГОРЧИЛО:
– в освоении игра стала еще сложнее;
– режиму карьеры отведено слишком мало внимания;
– в режиме Ultimate Team проблемы с балансом.

ДОЖДАЛИСЬ?
По-прежнему лучший симулятор смешанных единоборств из всех существующих и значительно лучше, чем первая UFC. Но игра стала еще сложнее. Если вас это не пугает, ни в коем случае не пропускайте.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Daedalic Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ doomsday-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 2.6 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core, 2.6 ГГц, 3 ГБ, 2 ГБ видео

DEPONIA DOOMSDAY

ОН ОПЯТЬ НЫРНУЛ В КУЧУ ПРОБЛЕМ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Deponia Doomsday, в точности соответствуя своему содержанию, напоминает временной парадокс, труд проказника, подчиняющего себе континуум. Ее не должно быть – потому что в конце классической трилогии историю Руфуса, механика-недотепы с мусорной планеты, завершили безо всякой возможности подать апелляцию. Руфус мертв, но это нисколько не мешает ему быть главным героем новой игры.

НЕ ДУМАЙ О СЕКУНДАХ СВЫСОКА

Нет, он не воскрес. Нет, он не призрак, не зомби и не иная нежить. Просто Deponia Doomsday начинается до первой **Deponia**. Руфус собирает очередной агрегат для побега на Элизиум – роскошный орбитальный модуль для эвакуации с Депонии и колонизации планеты с говорящим названием Утопия. Руфус как генно-модифицированный мечтатель, лишенный страха смерти, снова пробует туда попасть – на сей раз на воздушном шаре. Претворению в жизнь безупречного плана помойного Кулибина неожиданно мешает некий Макхроникл, который... ну, вы уже догадались по фамилии. Он странствует во времени, и он об этом пожалеет.

Усатый Макхроникл понимает, что нарушил некую цепь событий... а еще нечаянно поссорил Руфуса с его невыносимой девушкой Тони. И вдобавок перечеркнул события всей предыдущей трилогии, равно как ее своеобразный хеппи-энд.

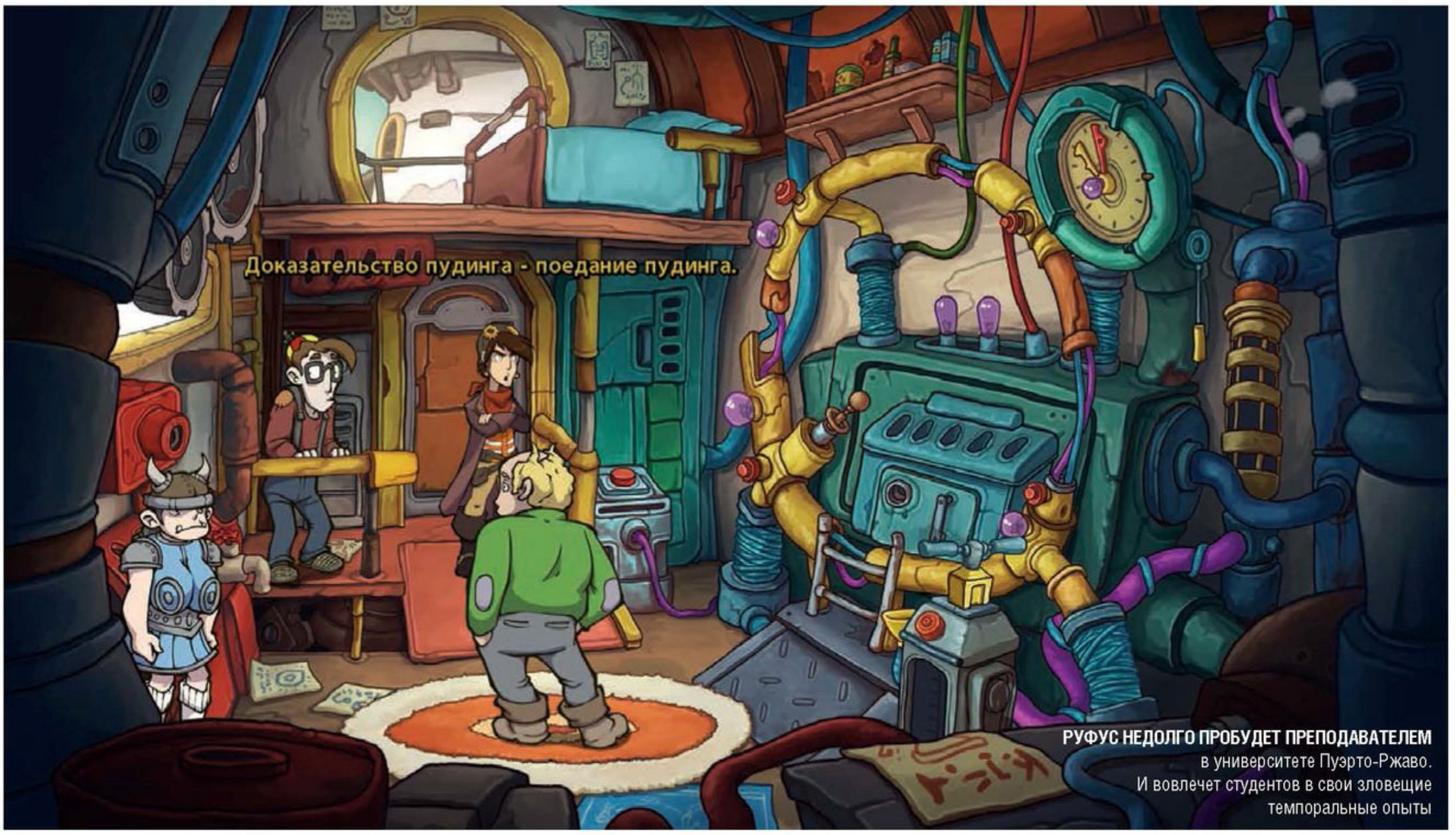
Вместе они пробуют все исправить, но делают только хуже. Потом еще раз. Наконец становится ясно, что некая сила им препятствует, а Элизиум вместе с Депонией почти неизбежно будут разрушены. Количество временных последовательностей перестает поддаваться исчислению, а Руфус попадает во временную петлю. Кто-то отчаянно мешает спасению уютного мирка от очередной катастрофы, и чем дальше, тем сильнее герои запутываются в поступках и их следствиях.

ОТЕЦ ТОНИ ПРОСТО ИДЕАЛЬНЫЙ ТЕСТЬ ДЛЯ РУФУСА – податливый (и боится дочери до ужаса), щедрый, хозяин магазина со взрывчаткой

НЕИЗБЕЖНОСТЬ БЕДЫ

Deponia Doomsday сплетает множество вероятностей в один безумный протокол вмешательств в реальность. Помните объ-

ЭНТУЗИАЗМ РУФУСА ИССЯКАЕТ с каждым циклом временной петли. Даже в зоне развлечений Элизиума!



РУФУС НЕДОЛГО ПРОБУДЕТ ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ в университете Пуэрто-Ржаво. И вовлечет студентов в свои зловещие темпоральные опыты

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена незадолго до релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: двенадцать часов по нашему исчислению, или 12 x 1025 лет по депонийскому (учитывая разницу между промежуточным, настоящим и абсолютным временами).

яснения дока Брауна насчет Биффа, подарившего альманах самому себе? Здесь подобное на каждом шагу. Руфус роняет банку себе в карман в прошлом, чтобы достать в настоящем. Включает телевизор ребенку, чтобы в будущем получить его очки (зрение-то испортилось). Передает бесценную информацию о шляпной моде через посредника, а потом сам же ее получает в другом времени и месте.

В конце концов Daedalic вылетает за пределы собственных возможностей и путается. Ближе к финалу, когда нужная развязка напрочь пропадает из поля зрения, студию подводит упование на многослойность сюжета о темпоральных завихрениях как на единственную опору.

Происходит страшное: теряется симпатия к героям, завоеванная с большим трудом. Цель расплывается, будущее возвращается и снова исчезает, кульминацию смазывают новые временные петли (вам же нравится «День сурка»?), а финал оставляет в душе пустоту. Не опасаясь спойлеров, смело признаемся: мы вернемся ровно туда, откуда начали. Просто поймем, чего избежали.

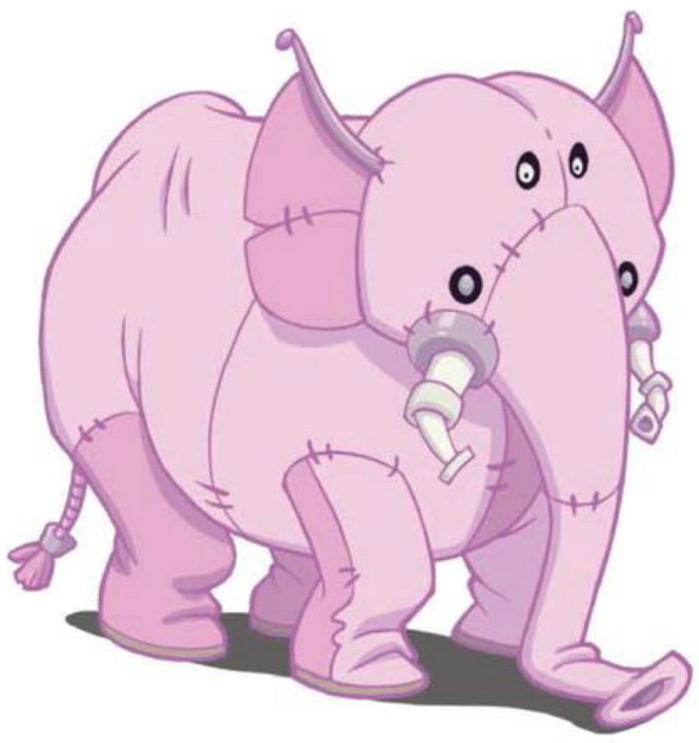
Накала той степени, что есть в других частях, здесь не ждите. Не ждите и фирмен-

ИЗ ВСЕХ ЭПОХ И ВЕРОЯТНОСТЕЙ в город Парадокс сыплются люди и мусор. Путешествия во времени для обитателей города – рутина

ного для Daedalic отрезвления – когда и мы, и Руфус неожиданно осознавали, что натворили, ирония сменялась хандрой, словно похмельем. Хотя поступки героя временами чудовищнее всех прежних, в Doomsday вас не окатывают ледяной водой, как в старой трилогии или в схожей по эмоциональному наполнению **Edna & Harvey**. Остается лишь искусно связанная, вынуждающая нас все время наступать себе на хвост история о предназначении, свободе выбора и триумфе долга над эгоизмом.

САМ СЕБЕ СОЗДАТЕЛЬ

Deponia Doomsday опирается чуть ли не на все темпоральные теории сразу. Устройство Макхроникла просто перематывает время. Другие (а их много!) открывают червоточины в пространстве-времени. Третьи влетают в нужную точку, но ограничены детерминистским подходом: прошлое изменить нельзя, а порой вдобавок приходится приводить в исходный вид. Нашлось место даже промежуточному измерению, своего рода Зен из Half-Life, только вне времени, а не вне пространства.



В фантазии Daedalic не откажешь, только острить в пределах темпоральной темы им удается не так часто, как хотелось бы. С куда большим энтузиазмом они издеваются над привычными для Депонии вещами вроде комически раздутой бедности городишка Кувак, где вместо фигур для настольной игры используются гнилые фрукты.

Что куда важнее, создатели наконец-то проехались тяжелым катком сарказма по Элизиуму, утопающему в блажи, роскоши и спокойствии. Руфус поставит крест и на первом, и на втором, и на третьем – а как иначе? Где Руфус, там всегда бедствие.

Как ни странно, регулярные возмущения континуума почти не нарушают логику игры. Doomsday следует собственной же привычке снабжать поиск решений подсказками в контексте: если Руфус мечтает выдрать зуб щипцами – знайте, беда роялю, потому что его клавиши напомнят Руфусу зубы.

Где-то и подсказок не надо, а где- – напротив. Целый уровень в парке развлечений – возмутительный масштабный затык, в котором фантастически непросто уловить логику. Прочие эпизоды проходятся

НЕУВЕРЕННЫЙ В СЕБЕ МАКХРОНИКЛ причинит еще тонну неприятностей, идя на поводу у Руфуса

НАСКОРО СОБРАВ КОМАНДУ, Руфус окунается в опасный мир партийных ролевок древности. Зеркальный лабиринт не терпит слабаков!

в меру заковыристо, а мини-игры пропускаются. Даже такие отборные, как рекомбинация ДНК (один из самых пробирающих до костей моментов во всей игре, кстати).

Жаль, что нельзя пропустить QTE. Они моментально сбиваются с панталыку. И это единственное геймплейное отличие от прежних частей – кроме таймера, временами отсчитывающего нам время на манипуляции.

■■■

Достойные квесты старинного образца, с заваленным инвентарем и двухмерными экранами, всегда будут в чести, и Deponia Doomsday из их числа. Но в контексте всей эпопеи возникают опасные вопросы: зачем продолжать уже завершенную историю? Почему игра не меняет почти ничего? Стоило ли вообще выдергивать Руфуса с того света, чтобы водить по кругу?

И наконец, где гарантия, что на этом всё? Что мешает другому Макхрониклу разбить другие бокалы в другой временной последовательности и дать толчок развитию другой истории? Ничего, кроме заявленной в финале морали. Нам, как и в прошлый раз, чертовски жаль расставаться с таким ярким и глубоко прописанным героем, как Руфус, – но пора же и честь знать. ■

ПОРАДОВАЛО:
- хитросплетения путешествий во времени;
- привычный для Daedalic острый черный юмор;
- тончайшие намеки и отсылки внутри игры;
- логика здесь, по сравнению с трилогией, выправлена.

ОГОРЧИЛО:
- продолжение притянуто за уши...
- ...и завершается нелепо;
- нить повествования теряется из-за перебора с временными сдвигами;
- Руфуса перестали спускать «с небес на землю».

ДОЖДАЛИСЬ?
Возвращение на Депонию после трехлетнего перерыва лишено должных оснований, но нам все равно весело. Хоть временами и не понятно, зачем и отчего.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Хорошо»

ЖАНР Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ The Pokemon Company
РАЗРАБОТЧИК Bandai Namco Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА Wii U
САЙТ ИГРЫ pokkentournament.com

POKKEN TOURNAMENT

БЛЕСТЯЩИЙ ФАЙТИНГ ПРО РАЗНОЦВЕТНЫХ ЗВЕРЕЙ

ДАНИИЛ ЧЕРЕЗРЕЧКОВ

С **Pokken Tournament** легко дать маху – представить, что это **Tekken** про покемонов, и обмануться в ожиданиях. От популярного файтинга здесь разве что логотип издателя, а разноцветные звери настолько непривычно выглядят в красивом 3D, что не сразу вызывают ассоциацию с любимыми мультфильмами миллионов детей. И это к лучшему!

НЕ TEKKEN

Изначально Pokken Tournament вышел на японских игровых автоматах, где заметно выделялся из-за непривычного для аркад контроллера – по сути, простого геймпада. Он лишний раз напоминал посетителям, что это предельно простой в освоении файтинг и что не нужно быть фанатом аркад, чтобы проявить себя.

Последнее особенно важно: в стремлении понравиться игроку Pokken Tournament кажется примитивным развлечением именно из-за управления. Какую бы кнопку вы ни нажали (а под атаки отведены всего две), на экране будет взрыв красок и светопреставление, притом довольно болезненное для противника.

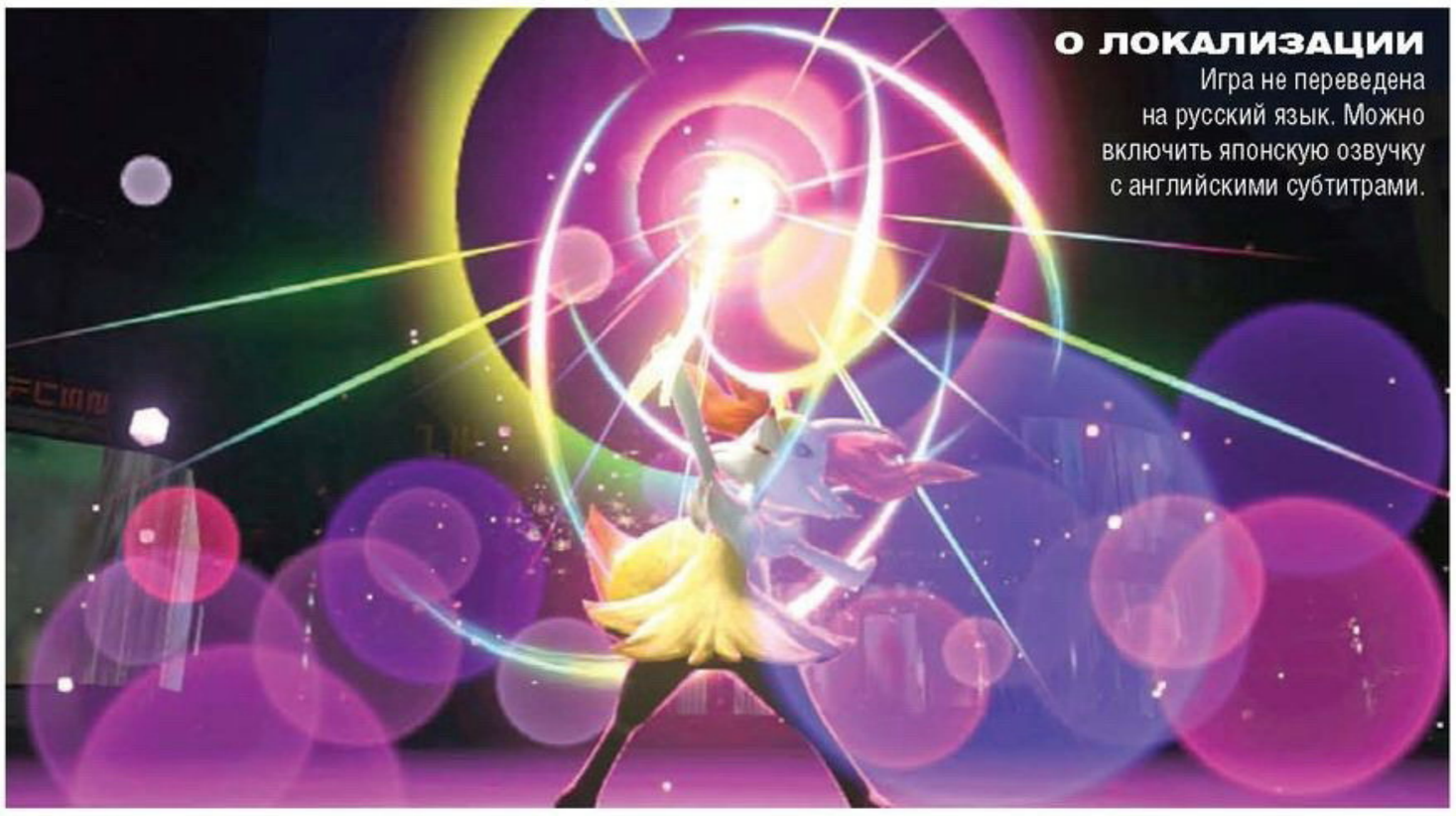
Сами сражения поначалу вызывают в памяти **Naruto: Ultimate Ninja Storm**. Большие просторные арены рассчитаны на постоянные перемещения бойцов, поэтому у каждого покемона есть несколько вариантов дистанционных атак.

ЗА СРАЖЕНИЯМИ МЕЛКИХ И КРУПНЫХ ПОКЕМОНОВ НАБЛЮДАТЬ ИНТЕРЕСНЕЕ ВСЕГО. В одиночном режиме непрокачанный Пикачу против Чаризарда, правда, зрелище жалкое

Лисичка Браксен, например, умеет пуляться огненным шаром, а то и не одним, и поднимать столп пламени в нескольких метрах от себя, однако совершенно не способна резко сократить дистанцию и показать себя в стремительном нападении.

Смысл в том, что она может долго отбиваться в перестрелке на больших расстояниях, но по-настоящему полезным огненный шар оказывается в ближнем бою, где Браксен почти беззащитна. Он заставляет противника отскакивать назад, где его уже ждет ловушка, после чего можно успеть вбить серию ударов. Не совсем как

КАЖДЫЙ МАТЧ СДЕЛАН КАК ТЕЛЕТРАНСЛЯЦИЯ с комментариями. Камера всегда работает как нужно – большое достижение, учитывая динамичность происходящего



в Tekken, но тоже зрелищно. Выберите другого покемона – и боевая система заиграет новыми красками.

Список бойцов в Pokken Tournament гораздо интереснее, чем кажется. Маленький и ловкий Пикачу, большой и неповоротливый Чаризард, сильный в ближнем бою Мачамп и универсальный боец Лукарио – вроде бы никаких откровений. В действительности же набор приемов совершенно непредсказуемый, а найти им применение можно в совсем не типичных условиях.

Это делает битвы азартными и позволяет чаще подключать интуицию. В отличие от других современных файтингов, здесь менее всего важно механическое заучивание приемов и комбинаций, зато умение импровизировать обязательно принесет пользу. В консольной версии это проявляется в многопользовательском режиме, когда просыпается соревновательное настроение. Покоряя лиги региона Феррум в одиночном режиме, вы вряд ли встретите серьезное сопротивление.

ПЕРЕОДЕНЬ ПОКЕМОНА

Однопользовательский режим организован самым очевидным образом: игрок создает базовый анимешный аватар и выбирает покемона, с которым ему предстоит пройти серию соревнований и разгадать тайну появления Теневого Мьюту. Потом снова и снова сражается с разными тренерами и получает деньги за победу, а также возможность продвинуться в следующую лигу, чтобы попробовать себя в боях посложнее.

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: релизная версия предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: Wii U.
СКОЛЬКО: пятнадцать часов.

Приручeнный покемон тем временем получает опыт за проведенные бои, то есть его можно прокачивать. Скажем, шустрым зверям ощутимо не хватает защиты или силы атаки. Другим могут быть интересны суперприемы или равномерное развитие всех характеристик.

Главное – вовремя понять, что у вас получается хуже всего, и ловко компенсировать. На помощь также призываются покемоны из вспомогательной группы, открывающиеся по мере прохождения. Они функционируют как ассисты в файтингах подвида tag: выскакивают на арену, используют уникальную способность и исчезают.

Заработанные деньги можно тратить на одежду и аксессуары для своего аватара. В Pokken Tournament это выглядит специфически, потому что речь идет о замене маек и штанов не анимированным двумерным мальчикам и девочкам, – но в целом для файтингов практика известная. Вспомните **Virtua Fighter** или Tekken, в которых богатые возможности по настройке давали дополнительный стимул возвращаться к игре и тем, кто хорошо освоился и часто побеждает, и тем, кому хочется просто понажимать на кнопки и увидеть красивый бой.

Дополнительные бонусы, кстати, получают владельцы фигурок amiibo: им полагается до пяти подарков в сутки. Это могут быть как прически с кошачьими ушками или меховые воротники (холодок пробегает по коже, когда воротник нового цвета дают за amiibo Изабель из **Animal Crossing**), а могут быть деньги или титулы.

■■■

Pokken Tournament – один из самых простых и увлекательных файтингов на сегодняшний день. Да, чтобы получать удовольствие от красочных и динамичных боев, нужно быть фанатом или хотя бы не шарахаться от покемонов.

Однако из всех актуальных на сегодняшний день представителей жанра только Pokken Tournament сможет быстро ввести в курс дела, показать, как побеждать, и объяснить, зачем возвращаться в игру, если онлайновые сражения съедают слишком много нервов. Пока другие издатели (не станем указывать пальцем) без особых успехов продолжают заигрывать с киберспортом, **Nintendo** и **Bandai Namco** выпускают игру сразу для всех – и только выигрывают от этого. ■

ПОРАДОВАЛО:
– красочная графика, зрелищные бои;
– простое управление, понятная боевая система;
– лучший обучающий режим в жанре;
– богатый выбор предметов для настройки параметров аватара.

ОГОРЧИЛО:
– всего шестнадцать бойцов;
– в одиночном режиме приходится гриндить, тратить время на прокачку.

ДОЖДАЛИСЬ?
Безумно увлекательная игра, очаровывающая простыми и зрелищными боями, а самое главное – доступная игрокам с любым стажем знакомства с играми жанра. Да, с покемонами. Нет, не Tekken.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отлично»

ПРИЕХАЛИ

КАК EVOLUTION ИЗМЕНИЛИ DRIVECLUB ПРЕЖДЕ, ЧЕМ ИХ ЗАКРЫЛИ

ФЕДОР СИВОВ

DriveClub – гонка во многом уникальная. Например, как воплощение мечты автомобильного эстета, нетребовательного к реалистичности вождения. В ней можно выбрать понравившийся автомобиль – малолитражку, спорткар или что-то редкое – и выкатить его под сенью сакуры на живописную японскую трассу, чтобы просто проехаться или посостязаться с другими гонщиками. В другой раз можно включить вид из кокпита и, борясь с дождем и бураном, стараться показать лучшее время на дороге в калифорнийских лесах или близ норвежских гор. Теперь то же самое можно проделать и на мотоцикле.

ВИД ИЗ ШЛЕМА особенно впечатляет в дождливую погоду

ПУТЬ ДЛИНОЮ В ГОД

DriveClub не сразу стала такой гонкой. Мы все помним, в каких муках она рождалась, какие проблемы испытывала на старте. Все это, а также невыполненные обещания игрокам и издателю (достаточно вспомнить перипетии с бесплатной версией для PS Plus), вероятно, и стало причиной закрытия Evolution Studios.

Сейчас же речь о другом. О том, к чему в итоге пришел последний проект команды из английского города Ранкорн. Всего лишь за год не самая насыщенная игра выросла в полноценный консольный проект. Эволюция ее поражает, как и приятные мелочи наподобие багги и байков, которыми нас стали баловать разработчики.

Те и другие появились не случайно. Evolution Studios всю свою историю – больше пятнадцати лет – занималась «грязными гонками». Эта команда первой выбила себе лицензию чемпионата мира по ралли и отработала ее лучше последователей. Затем были три части **MotorStorm**, одной из лучших и самых задорных гонок прошлого поколения – про экстремальные соревнования на внедорожном транспорте.

Новинки, появившиеся в **DriveClub Bikes**, – отголоски прошлых работ студии. Но если багги были не более чем новым классом автомобилей, то байки поворачивают DriveClub к игроку новой гранью.

Заезды на мотоциклах проходят по тем же живописным трассам, которых, если считать все дополнения, уже больше восьми десятков. Структура гонок та же: за победу и прохождение испытаний нам дают очки славы, повышающие уровень гонщика и открывающие доступ к новым мотоциклам и соревнованиям.

Испытания можно формировать самому и предлагать их пройти другим. К привычным условиям – проехать участок с как можно большей средней скоростью или за отведенное время – добавились трюки на байках: встать «на козла» (вилли) или на переднее колесо (стоппи). На них же основаны новые соревнования, в которых

И ВСЕ ЖЕ УЗКИЕ ГОРОДСКИХ УЛОЧКИ и кольцевые трассы не очень идут этой гонке...

ТО ЛИ ДЕЛО – спринты по широким серпантинным дорогам

ЛИШЬ ДОЖДИНКИ НА СТЕКЛЕ в этом кадре выдают его происхождение

нужно предельно стильно и долго выполнять эти трюки, – своеобразный аналог дрифта в автогонках.

ВИЛЛИ, СТОППИ!

Байки заставляют изменить привычную манеру езды в DriveClub. Нельзя сказать, что они управляются реалистично, но общая концепция поворота наклоном соблюдена. Железные кони слушаются управления (хотя и немного дерганно и нервно) и ведут себя немногим хуже, чем в серьезной **MotoGP**. Они тяжеловаты, почти как машины в **Need for Speed**, и оттого входят в поворот широко, а чтобы не врезаться в соперников, нужно постараться. Впрочем, наш байкер все равно не вылетает из седла, не теряет равновесия, а пере-

ЭТО НЕ КАДР
из рекламного ролика,
а фото-режим игры

борщив с поднятием на дыбы или поцеловав бордюр, заново появляется на трассе. Как-то странно.

К мотоциклам придется привыкать, ведь в силу особенностей управления водить их в DriveClub куда сложнее, чем автомобили. Приходится учить трассу заново: там, где раньше можно было пройти поворот в легком заносе, поможет только академический просчет траектории и правильное использование заднего и переднего тормозов.

Всего в игре пятнадцать байков. Среди них Erik Buell Racing 1190SX, Bimota BB3, по модели от Honda и BMW и, конечно же, тройка самых известных производителей: Ducati, Yamaha и Kawasaki. Все они из класса современных скоростных супербайков, одинаково быстры и просто одинаковы, не считая внешнего вида. Чтобы прочувствовать разницу в поведении и мощности мотоциклов, может понадобиться много времени. Если это вообще получится.

Хотелось бы увидеть, скажем, классические Triumph или представителей дорожного класса. Они и не такие мощные, да и видом отличаются, поэтому могли бы немного разнообразить выбор. Но и имеющегося мотопарка хватает для простой цели – пересесть с автомобиля на байк и прокатиться по китайской глубинке или по трассам в Чили и Индии. Как когда-то мы запускали **Porsche Unleashed** ради поездки на «Порше» навстречу закату...

Хорошие игры про мотоциклы – просто про мотоциклы, а не про профессиональные чемпионаты, как MotoGP, – не выходили давно, со времен **Tourist Trophy** от **Polyphony Digital**. Ride не смогла занять эту нишу из-за мелких огрехов. A DriveClub Bikes раскрыла эту тему в формате дополнения.

УСЛОЖНИМ ПРОГРАММУ

Изначально DriveClub планировали сделать симулятором, со сложной физикой и прочими атрибутами, приближающими поведение автомобилей к реальному. Очевидно, ненужная конкуренция с маячащим на горизонте новым **Gran Turismo** в итоге склонила разработчиков выбрать жанр аркады. Однако с недавних пор в игре позволяют включить хардкорный режим и тем самым немного усложнить жизнь.

В настройках появился ровно один переключатель: «реалистичное управление». Отдельно отрегулировать АБС, АПС, систему стабилизации и прочих электронных помощников (кроме помощи в торможении) нельзя, так что разница для неподготовленных водителей будет кардинальная. На маломощных хетчбэках, на которых проходят начальные соревнования в игре, ее не почувствуешь, но зато когда пересаживаешься на 600-сильный Mercedes-Benz SLS AMG с задним приводом или на настоящего зверя, Pagani Huayra, – те сразу, со старта гонки, вырываются из рук.

Работает усложненная физика по весьма типичной схеме: чем выше мощность, тем непокорнее машина. Опуская момент, что в жизни это не всегда так, DriveClub второй раз за полгода предлагает водить по-новому. Дрифту автомобили теперь предпочитают неуправляемое скольжение по трассе. Раньше в игре почти не приходилось тонко работать с газом и тормозом, а теперь любое неаккуратное движе-

БАГГИ В DRIVECLUB – отголосок «грязных»гонок, над которыми студия работала раньше. Вот этот был в Motorstorm

НА КУЛЬТОВОМ JAGUAR XJ220, первом суперкаре британского автоконцерна, с марта можно прокатиться и в DriveClub

НА БАЙКИ «реалистичное управление» не распространяется. Их поведение никак не изменилось

ние курка заставляет задуматься о покупке руля... И все же не стоит, не для этой гонки.

Беда в том, что трассы игры не спроектированы для академичной езды. Здесь очень много прямых, тупых поворотов, а соревнования больше тяготеют к спринтам по шоссе на фоне красивого пейзажа, чем к заездам по закрытым кольцевым трассам. И как бы ни хотелось научиться проходить повороты по идеальной траектории, целуя апекс, тут подобный опыт будет лишь приближенным к реальному. Впрочем, от дополнительной опции большего и не требуется.

■■■

Тем не менее в DriveClub сейчас, кажется, есть все, чтобы удовлетворить своего внутреннего автофаната, а теперь и байкера. Это радующая глаз гонка с динамичной сменой погоды, живописными трассами, фоторежимом, экзотическими автомобилями и спортивными мотоциклами. Для непродолжительных заездов по вечерам она подходит идеально. Главное – не требовать от нее больше, чем она способна дать.

Bikes и хардкорный режим не исправляют проблем основной игры – вроде однотипного мультиплеера и соревнований, докучливых штрафов и предсказуемых соперников. Они, скорее, приятная добавка. С ними игра пришла к финишу, поднявшись на позицию выше.

Ранее DriveClub обещали поддерживать еще год, но теперь этим займется другая студия. На горизонте уже виднеется **Gran Turismo Sport**, недалеко до его полноценной седьмой части, скоро подоспеют **Assetto Corsa** и **DiRT Rally** и появятся новые гонки, но уже не от Evolution. ■

ТИГР, ТИГР

ТВОРИМ ДОБРО ИГРАЮЧИ

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

Девиз многих благотворительных организаций, наверняка знакомый всем: «Помогать просто». Но порой помочь еще проще, чем кажется, и для этого даже не обязательно отвлекаться от игр. Ничто не мешает совместить приятное с полезным и поддержать любимых разработчиков и производителей, одновременно совершив доброе дело. В марте, к примеру, проходила совместная акция **MSI**, **NVIDIA** и **WWF**, благодаря которой вы лично можете помочь вымирающим амурским тиграм. Сейчас мы расскажем, как игроки, «люди со множеством жизней», помогают тем, у кого она всего одна.

HUMBLE BUNDLE

Пожалуй, самая известная благотворительная игровая инициатива – это **Humble Bundle**, или «Скромный набор». На одноименном сайте продаются тематические сборники игр, и любой желающий может заплатить за них столько, сколько посчитает нужным. Часть суммы идет в благотворительные организации вроде Child's Play, притом покупатель сам определяет, какой процент пойдет компании-организатору, какой – разработчикам, а какой – на благое дело.

БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ СТРИМ UBISOFT

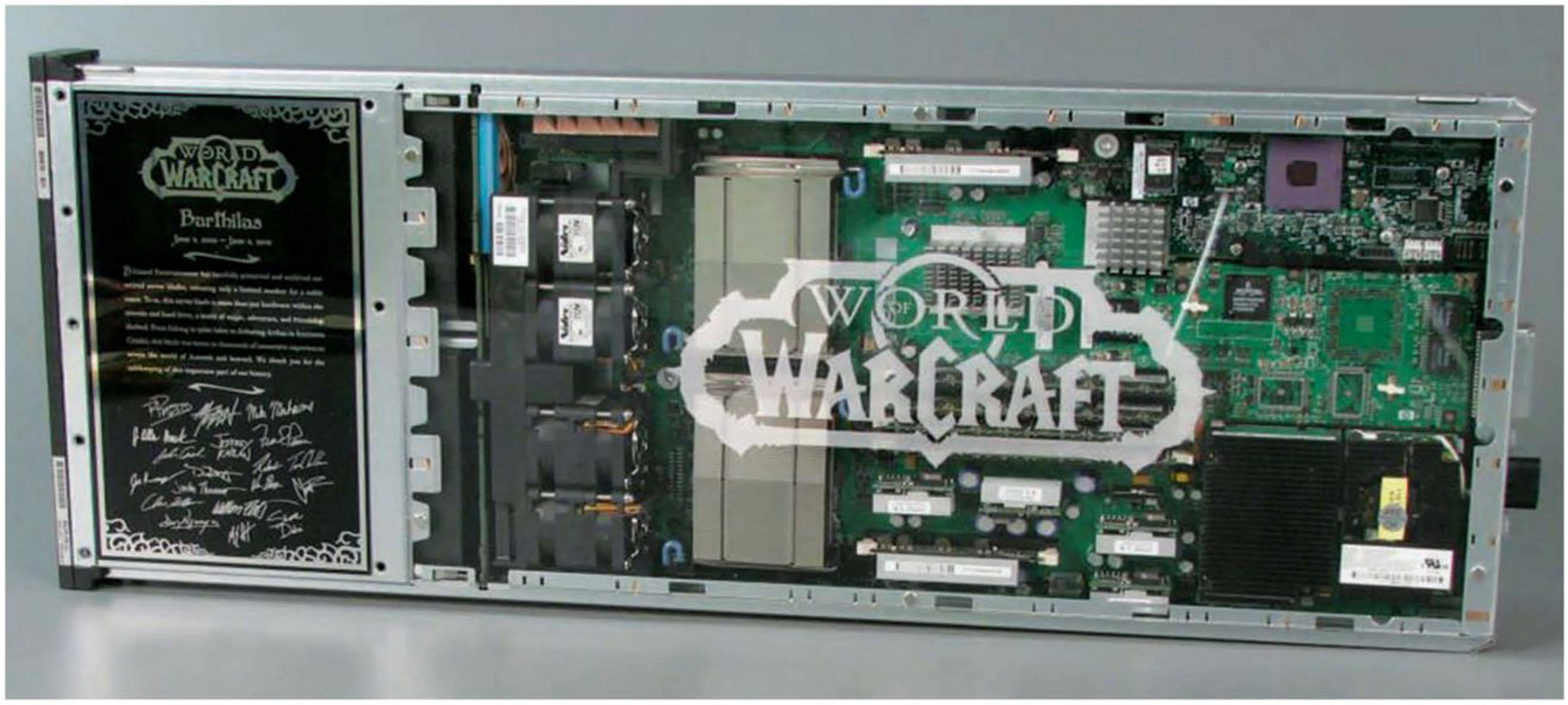
В 2015 году Ubisoft организовала четырехдневный стрим на своем канале Twitch, и прибыль с него пошла в поддержку молодежного образования и медицинских организаций в Канаде, Италии и Индии. В течение четырех дней больше двадцати студий проводили часовые и двухчасовые стримы, на которых участники проходили игры Ubisoft, общались с приглашенными звездами и разыгрывали сувенирную продукцию.

CD PROJEKT RED И СТОКИЛОГРАММОВАЯ СТАТУЯ

Схватка Геральта с полуденницей из третьего «Ведьмака» успела стать притчей во языцех, и неудивительно, что CD Projekt RED решила запечатлеть ее в виде стокилограммового (!) монумента. Двухметровая конструкция неоднократно мелькала в интервью и видео и мгновенно стала одним из главных символов студии в Варшаве.

На прошлые рождественские праздники поляки устроили поклонникам сюрприз и выставили свой талисман на благотворительный аукцион The Great Orchestra of Christmas Charity. Победитель заплатил около пятнадцати тысяч долларов, или, в пересчете на более привычную валюту, приблизительно 45 500 оренов. Все деньги пошли на закупку оборудования для педиатрических центров и медицинскую помощь пенсионерам.

НА ОФИЦИАЛЬНОМ САЙТЕ СЕЙЧАС – шестой Humble Bundle, а помимо игр там можно купить еще и сборник аудиокниг



CD PROJEKT RED ВЫЗВАЛАСЬ ОПЛАТИТЬ ДОСТАВКУ только в пределах Польши. Оно и понятно – транспортировка такого приза за границу стоила бы безумных денег

VALVE И ЗОЛОТЫЕ ГАЕЧНЫЕ КЛЮЧИ

В июле 2010 года Valve выпустила крупное обновление для **Team Fortress 2**, а вместе с ним – уникальный игровой золотой гаечный ключ, который мог выпасть случайным образом при ковке и который получили лишь сто человек. Несмотря на ценность артефакта, первоначальная эйфория некоторых владельцев быстро угасла – во многом из-за связанного с ключами скандала (несколько игроков обманули систему и нечестным путем получили приз).

Среди игроков даже возник шуточный слух о «проклятии золотых ключей». 19 июля один из победителей заявил в своем блоге о планах организовать «Золотую благотворительность» и пригласил других владельцев ценных ключей присоединиться.

Изначальный смысл был в совместном уничтожении ключей ради благотворительной акции Child's Play, но призыв нашел большой отклик в сообществе и даже был прокомментирован на официальном сайте Team Fortress 2. 14 августа были торжественно уничтожены четырнадцать золотых ключей, а общая сумма пожертвований составила тридцать одну тысячу долларов.

ACTIVISION И ВЕТЕРАНЫ ВОЙНЫ

В отличие от других игровых компаний, в первую очередь заботящихся о детях и стариках, **Activision** выбрала целью своей благотворительной миссии американских ветеранов войны. Проект получил говорящее название **Call of Duty Endowment** («Вклад Call of Duty»), он помогает молодым ветеранам приспособиться к мирной жизни и, что самое главное, найти подходящую работу.

Activision ответственно подходит к вопросу и, с одной стороны, отбирает

«ПОМОГИТЕ НАМ ПРЕВРАТИТЬ БЕСПОЛЕЗНОЕ ВИРТУАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ В РЕАЛЬНУЮ ПОМОЩЬ». Так звучал призыв WiNG, организатора «Золотой благотворительности»

У UBISOFT ОФИСЫ ПО ВСЕМУ МИРУ, поэтому и трансляции приходили буквально со всех концов планеты

самых перспективных военных в отставке, а с другой – самые надежные компании для трудоустройства. Акция началась в 2009 году, и к настоящему моменту, если верить официальному сайту, старениями Call of Duty Endowment работу нашли около двадцати тысяч человек. К концу 2017 года это число планируют увеличить до двадцати пяти тысяч.

ELECTRONIC ARTS И «ЗЕЛЕНАЯ» ИНИЦИАТИВА

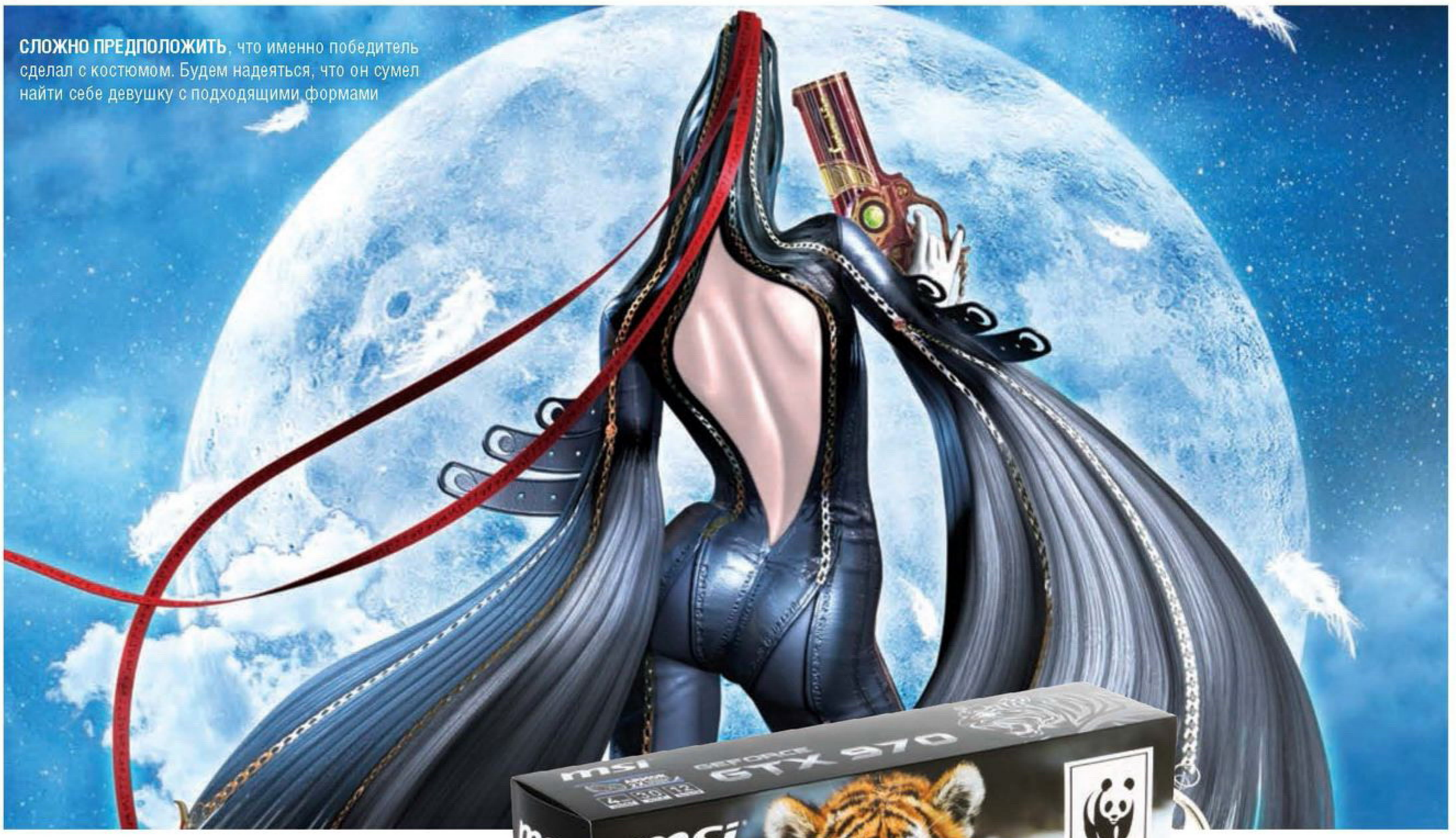
Последние несколько лет **Electronic Arts** активно заботится об окружающей среде и на собственном примере показывает, как игровая компания может участвовать в экологических инициативах. В первую очередь это касается системы логистики и поставок: все инструкции и официальные бумаги переведены в электронный вид, гофрированный картон для упаковки заменен на особую бумагу, а затраты пластика на упаковки для игр снижены на двадцать процентов.

Отдельно отметим офис EA в Редвуде, где установлены общественные зарядные станции для электрического транспорта, большая часть зеленых насаждений поливается утилизированной водой, а на территории разбит огород, дающий четыреста фунтов овощей и трав в год. Овощи, кстати, можно попробовать в местном кафетерии.

НАВЕРНОЕ, НЕ СТОИТ И ГОВОРИТЬ, что во всех офисах Electronic Arts стоят энергосберегающие лампочки, а свет в помещениях автоматически отключается после окончания рабочего дня

SEGA И ЧЕРНЫЙ КОЖАНЫЙ КОСТЮМ

Печально известные японские землетрясения вызвали не только цунами, но и большой резонанс среди благотворительных организаций. Люди со всего мира отправля-



СЛОЖНО ПРЕДПОЛОЖИТЬ, что именно победитель сделал с костюмом. Будем надеяться, что он сумел найти себе девушку с подходящими формами

ли пожертвования в помощь пострадавшим. Не осталась в стороне и компания **Sega**. Она выставила на аукцион официальный кожаный костюм Байонеты из одноименной игры и тем самым убила двух зайцев: поучаствовала в благотворительной акции и помогла игрокам воплотить в реальность пару-тройку заветных фантазий.

Костюм был продан за 1030 долларов, а вся сумма – перечислена в Красный Крест. Воистину это тот случай, когда красота спасает мир.

MSI И АМУРСКИЕ ТИГРЫ

Но бывают случаи, когда природу надо спасать от человека, а не наоборот. Особенно это касается редких видов животных, причиной вымирания которых зачастую становятся люди. Именно поэтому MSI при участии компании NVIDIA организовала благотворительную акцию в поддержку Всемирного фонда дикой природы (или WWF). К этой акции выпустили ограниченную серию видеокарт NVIDIA с изображением амурского тигра на упаковке, куда вошли модели GTX 960 2GD5T OC, GTX 960 4GDT5T OC и GTX 970 4GDT5 OC.

Часть средств от продажи видеокарт пойдет, как нетрудно догадаться, в WWF, на спасение амурских тигров. Данная акция особенно важна для России, поскольку единственный ареал обитания этих хищников в настоящий момент – юго-восток нашей страны.

С начала XIX века амурских тигров истребляли ради красивой шкуры и просто для развлечения, а также из-за вырубки таежных лесов. К 1940 году их количество упало до сорока особей, и вид был близок к вымиранию. Если учесть, что причиной катастрофы стало воздействие людей, то было бы по меньшей мере справедливо, чтобы человечество попыталось исправить ошибку. Тем более что амурские тигры существовали на Земле задолго до нас – некоторые исследователи считают, что они уцелели еще со времен ледникового периода.

■ ■ ■

В следующий раз, когда вы будете покупать новую игру в Steam, запускать PS Store или соберетесь обновить компьютер, задумайтесь – не исключено, что вы сможете сделать это с пользой не только для себя, но и для других. ■

АЧИВКИ В ИГРАХ – ЭТО ВСЕГДА ПРИЯТНО, но иногда мы можем добиться гораздо большего

ДЛЯ PS4 СУЩЕСТВУЕТ ОТДЕЛЬНАЯ ТЕМА, посвященная благотворительной акции CoD Endowment

ЛАЙТНИНГ ТЕПЕРЬ
не только самая красивая девушка в видеоиграх, но и самая модная

БОГИ МАРКЕТИНГА

КАК СОТРУДНИЧЕСТВО КОМПАНИЙ ДЕЛАЕТ ВСЕХ СЧАСТЛИВЕЕ

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН

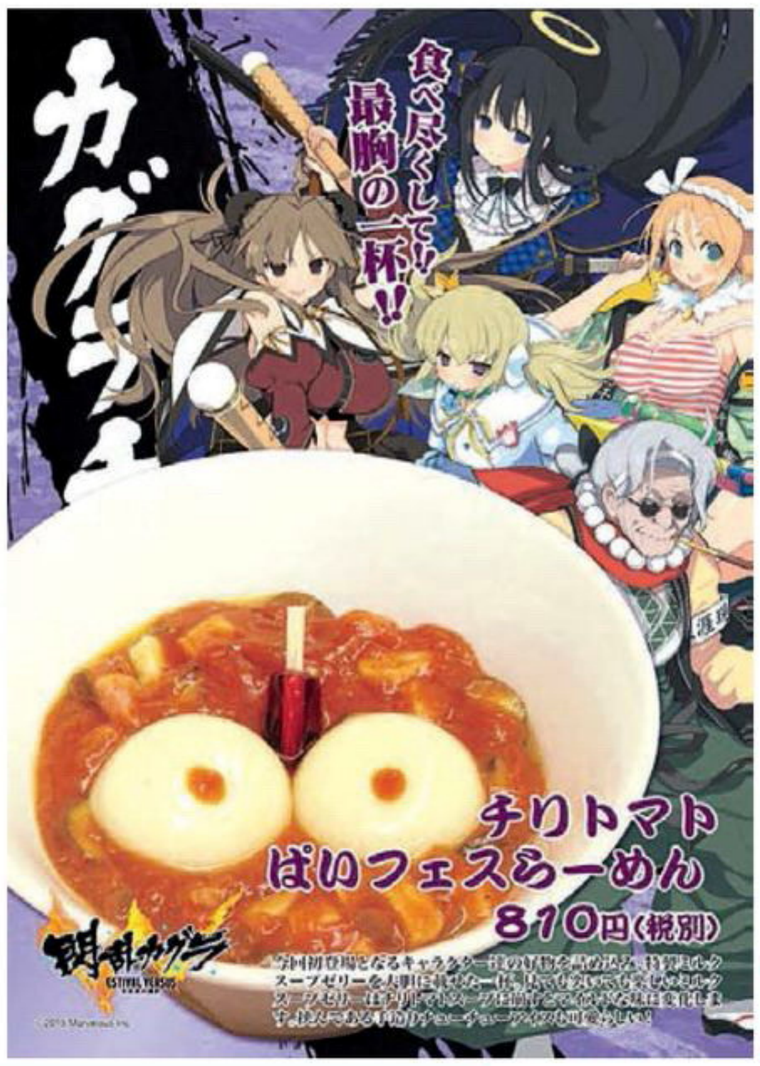
Мало кому по-настоящему нравится реклама – в большинстве случаев людей преследует неприятное чувство, будто им пытаются что-то нагло всучить. Однако в этой сфере можно натолкнуться на неординарные решения и удивительные коллаборации компаний и брендов, которым, казалось бы, совершенно не на чем пересекаться. О самых интересных из них мы сейчас вам и расскажем.

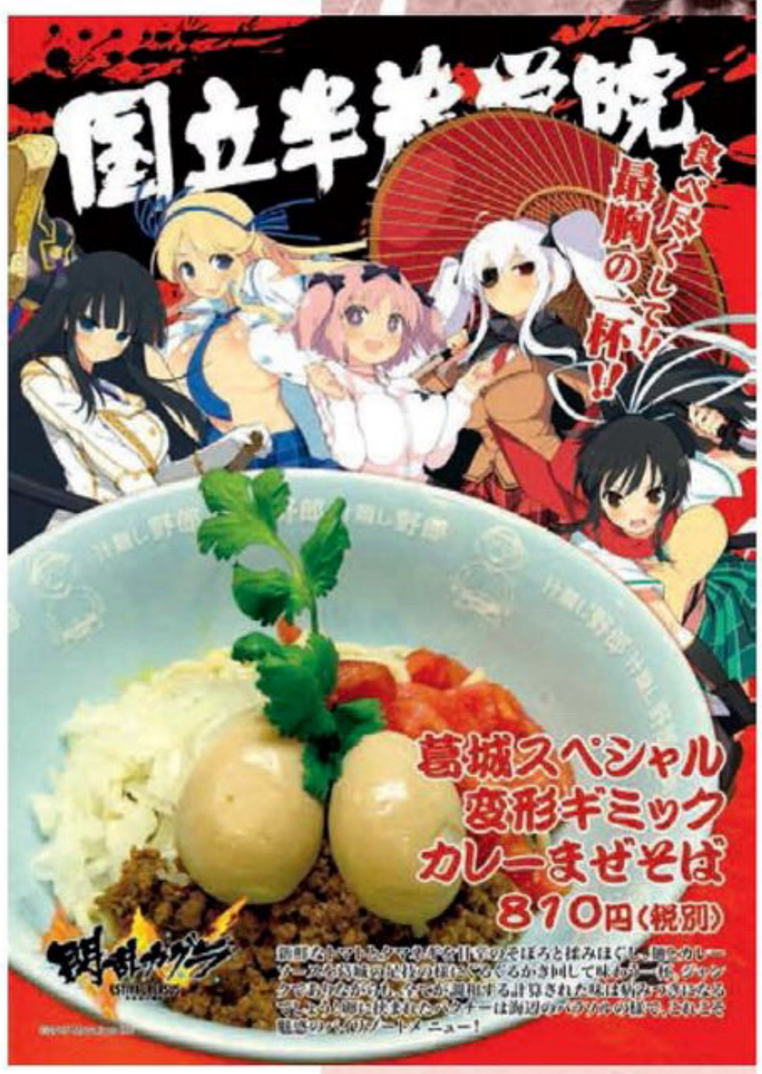
FINAL FANTASY

Анонсированная буквально недели две назад коллаборация с **Louis Vuitton** нас изрядно удивила. Спору нет, Лайтнинг довольно эффектно смотрится в последней коллекции дома Вюиттон, однако она производит впечатление девушки, ценящей практичность. Любопытно и то, что Лайтнинг участвует в этой затее не просто в качестве разряженной вешалки, а как настоящая супермодель, раздающая интервью. Вы не ослышались: по случаю этой коллаборации The Telegraph «побеседовал» с виртуальной героиней.

Кстати, это не единственный случай появления персонажей «финалки» в рекламе модных брендов. В 2012 году итальянская марка **Prada** выпустила рекламу своей линии мужской одежды, использовав в качестве моделей героев **Final Fantasy XIII-2**. Самое забавное, что одной из моделей для демонстрации, напомним, мужской коллекции стала Лайтнинг. Впрочем, Клауд в свое время тоже занимался кросс-дрессингом, почему ей нельзя?

«Последняя фантазия» – положительно абсолютный рекордсмен по совместным проектам. Если вам недостаточно примеров с домами мод, вот еще один. Как вы помните, в **Final Fantasy XV** в центре внимания будет группа молодых людей, путешествующих и сражаю-

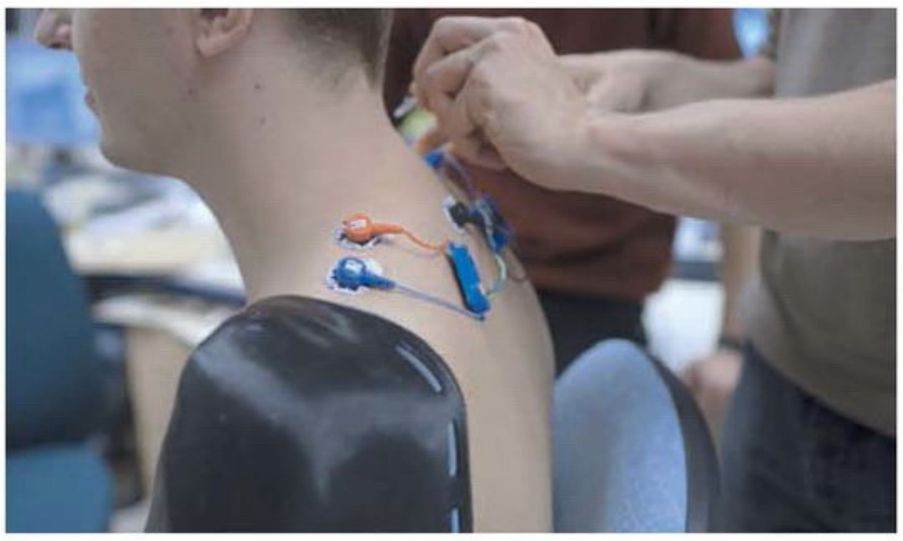




У PRINGLES сейчас есть совместная акция с Xbox – можно получать бонусы в Halo 5 и Forza, есть шанс выиграть консоль

ПАХНИ ГАРДИАНОМ во время рейда на Орикса! Пахни гардианом всегда!

НА ЭТОТ СВЕТ у меня мертвая хватка. Где в Final Fantasy разбить палатку?



ТРАНСГУМАНИЗМ разгоняется благодаря играм – вы только оцените масштабы!

щихся с монстрами и злыми имперцами (если не углубляться в хитросплетения сюжета).

Так вот, ясное дело, что во время путешествий людям надо где-то ночевать, на чем-то готовить, да и просто сидеть. Тут на помощь приходит компания **Coleman**, и именно выпущенным ею оборудованием для кемпинга пользуются герои. Необычный выбор рекламного партнера, учитывая, что команда Ноктиса выглядит как отряд фотомоделей. Но начальству, видимо, виднее.

DESTINY FRAGNANCE

Совсем не коллаборация, но случай потрясающий. В 2014 году, когда **Destiny** вот-вот должна была выйти, все права на рекламу игры в Европе были у Sony. Microsoft же пошла на хитрость и объявила, что начинает производство линейки парфюма. Так уж совпало, что название у нового аромата оказалось **Destiny**. Перейдя по ссылке с рекламы, все обнаружили обращение от Microsoft в духе «Нам нельзя рекламировать проект, так что мы его и не рекламируем. А теперь бегом за игрой». Что ж, весьма смелый и оригинальный шаг, нельзя не признать.

THE PHANTOM LIMB PROJECT

Эту коллаборацию Konami и Бристольской лаборатории робототехники язык не поворачивается назвать рекламным ходом (впрочем, кто знает), но случай слишком интересный, чтобы о нем умолчать.

Если вкратце, два года назад молодой парень Джеймс Янг потерял руку и ногу в результате несчастного случая. Через какое-то время с ним связались представители Konami и предложили поучаствовать

НЕ ИЗ ЭКЗОТИКИ: чипсы и газировка по Halo, Red Bull по Destiny

В МОСКВЕ Лайтнинг в новом образе можно увидеть рядом с баром «Денис Симачев»

В QUANTUM BREAK можно заметить продакт-плейсмент брендов Nissan и Microsoft Surface

в проекте The Phantom Limb (к слову, Янг – большой любитель игр, в особенности серии **Metal Gear**). Инженеры из БЛР создадут для него точную копию руки Биг Босса из **The Phantom Pain**, притом протез будет двигаться, улавливая нервные импульсы носителя. Искренне желаем команде удачи!

SENRAN KAGURA RAMEN

Если вы никогда не слышали про серию **Senran Kagura**, просто представьте себе игру про реалистичную физику женской груди. На фоне, конечно, есть какая-то история про академию девочек-ниндзя и их проблемы, но суть не в этом. Так вот, по серии уже есть манга, аниме и серия фигурок. Пришла очередь еды. Разработчики объединили усилия с пятью токийскими закусочными и придумали несколько... необычных рецептов. Слова тут излишни, просто взгляните на фото с предыдущей страницы.

SIMS 2 X H&M X IKEA

Любой следивший за серией **The Sims** вспомнит, что после выхода второй части дополнения полились рекой. Были среди них и откровенно рекламные – как, например, H&M Fashion Stuff (одежда) и IKEA Home Stuff (мебель), притом платить за них все равно должны были пользователи. Это еще ничего – один из каталогов предметов, мебели и одежды для **The Sims 3** назывался «Сладкие радости Кэти Перри»...

MICROSOFT X FORD

С чем с чем, а с потрясающими воображение геймпадами для Xbox One у Microsoft никогда проблем не было. А прошлой весной компания вдруг выкатила коллаборацию с Ford. Получился вот такой изумительный контроллер (по сути, всего лишь стилизованный Elite Controller, но выглядит отлично).

ДРУЗЬЯ, КИБЕРПАНК почти уже настал, у нас виртуальная женщина рекламирует настоящую одежду

RED BULL X DESTINY вызвала немало гнева. Промо-банки можно было купить не везде, а ведь коды на них открывали дополнительное задание внутри игры. Все закончилось тем, что промо-коды сломали и подбирали без банок

Дизайн, по словам представителей Microsoft, разработали в Ford. К сожалению, потом оказалось, что это лишь рекламный проект и в продажу геймпад не поступит. Очень жаль.

WORLD OF TANKS X «РОСТЕЛЕКОМ»

В России коллаборации между игровыми компаниями и производителями пока еще очень редки. Может, дело в том, что рынок молодой, или фирмы просто не желают рисковать. Как бы то ни было, Wargaming и «Ростелеком» делают первые шаги. Недавно компании объявили о создании особого тарифа «Игровой» для любителей **World of Tanks**. Подключившись, пользователи получат эксклюзивный танк 8-го уровня Т-44-100 (Р) с повышенной доходностью, уникальные камуфляж и эмблему, на 100% прокачанный экипаж с навыком «Боевое братство», дополнительный слот в ангаре для своей новой машины, ну и, разумеется, скоростной интернет (от 100 Мбит/с и выше). Очень надеемся, что в будущем мы увидим и другие примеры подобного сотрудничества, ведь в таких случаях выигрывают все. ■

ТАНК ПО АКЦИИ лучше всего подходит для сбора серебра – главное не попадать в сессию к высокоуровневым машинам

ФАТАЛЬНЫЙ ФАСТФУД

5 ПРИЧИН ПОПУЛЯРНОСТИ FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

ДЕНИС МАЙОРОВ

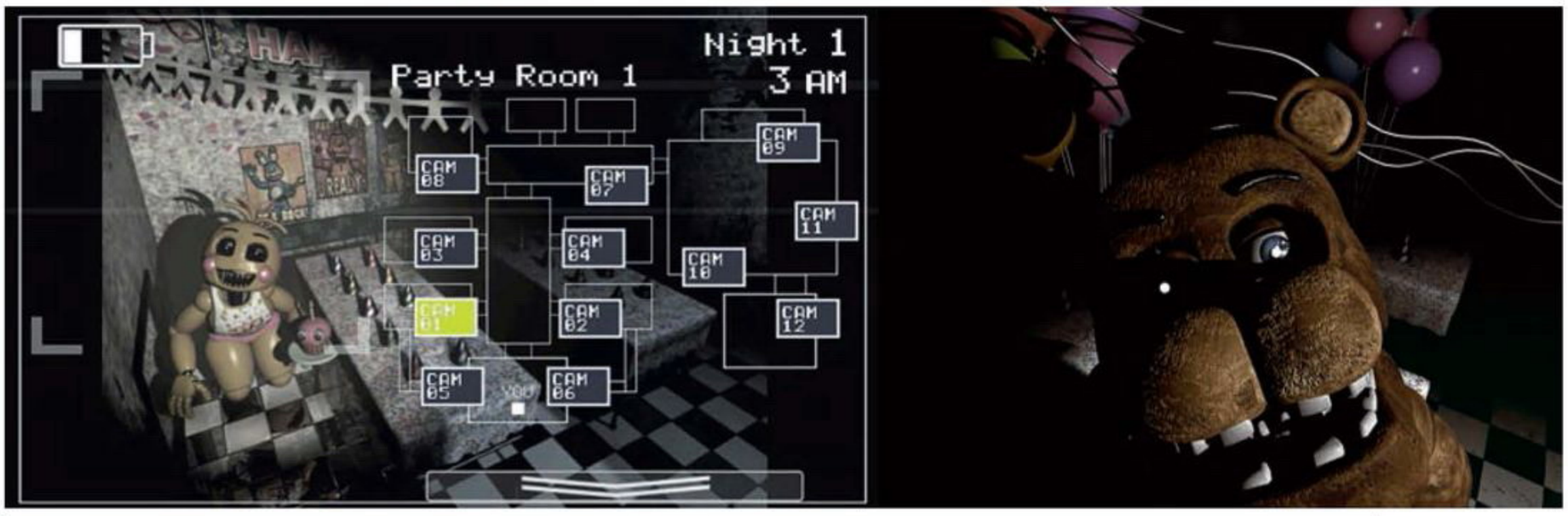
В СЕРИИ
есть сквозное повествование и много мелочей, которые фанаты любят подмечать

Первая Five Nights at Freddy's вышла относительно недавно, но уже есть четыре номерные части, причем каждая из них продалась невероятным для крохотной инди-игры, сделанной одним человеком, тиражом. Темп объяснить несложно: игры маленькие, короткие и хорошо продаются. А вот почему люди продолжают их покупать – вопрос уже более замысловатый. Фактор удачи отрицать не стоит, но и так причин для популярности Five Nights at Freddy's хватает.

ПРИЧИНА ПЕРВАЯ: ПРОВЕРЕННЫЕ ХОДЫ

Five Nights at Freddy's – это один сплошной скример. Жанр древний, невообразимо скучный для закаленных ценителей ужасов, но все еще востребованный среди непосвященных. Причины понятны: чтобы затрепетать от тонких и давящих психологических мотивов, нужно вникать и даже думать. А чтобы получить свою дозу адреналина от резко выскакивающих из-за угла монстров, не нужно ничего, можно даже от попкорна не отрываться. К этому проверенному приему и в психологических хоррорах нет-нет да и прибегают.

Тем не менее скример из Five Nights at Freddy's получился прямо-таки эталонный – и бывалого любителя ужастиков может впечатлить. Здесь сам игровой процесс заставляет сосредоточиваться, всматриваясь в камеры и прислушиваясь к звукам. Напряжение растет, постепенно начинаешь слышать шорохи в собственной комнате, сердце колотится. Уже не нужна помощь игры, разум сам дорисовывает мелькающие тени и обманывает фантомными звуками. И вроде понимаешь, рано или поздно что-то перед тобой выскочит, но игра так мастерски нагнетает и откладывает этот момент, что, когда он случается, из штанов все равно выпрыгиваешь. Ситуация подогревалась ютуберами и их видео с реакциями.



У АНИМАТРОНИКОВ есть имена: Чика, Бонни... в центре, собственно, Фредди

КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ, что эта серия на самом деле начиналась из трогательной детской безделушки

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S родилась из попыток создать детскую игру, и как раз это делает ее особенной

ПРИЧИНА ВТОРАЯ: ДОСТУПНОСТЬ И РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ

Проникнуться ужасами в игре может кто угодно. Механика проста до предела – смотри себе в камеры да вовремя двери закрывай. Продолжения меняли формулу, но не сильно ее усложняли (а по мнению многих, после второй части и вовсе упрощали). Усаживая кого-нибудь в кресло перед монитором с целью показать игру, не нужно ничего долго объяснять, играющий сам моментально вливается в процесс.

А показать игру захочется. Срабатывает принцип вирусных скримерных видео. Когда сам подпрыгнешь от внезапно выскочившей из экрана страшной визжащей рожи и посмотришь на гогочущих вокруг друзей – обязательно захочется провернуть то же самое с кем-то другим.

Таким нехитрым образом серия вырывается за пределы игровой индустрии. Даже многие не интересующиеся играми люди успели приобщиться к Five Nights at Freddy's. Поспособствовало не только сарафанное радио, но и скромные требования игры к железу – запускается она на самом замшелом офисном компьютере. Более того, можно вообще обойтись без компьютера, ведь все части серии появлялись и на мобильных платформах.

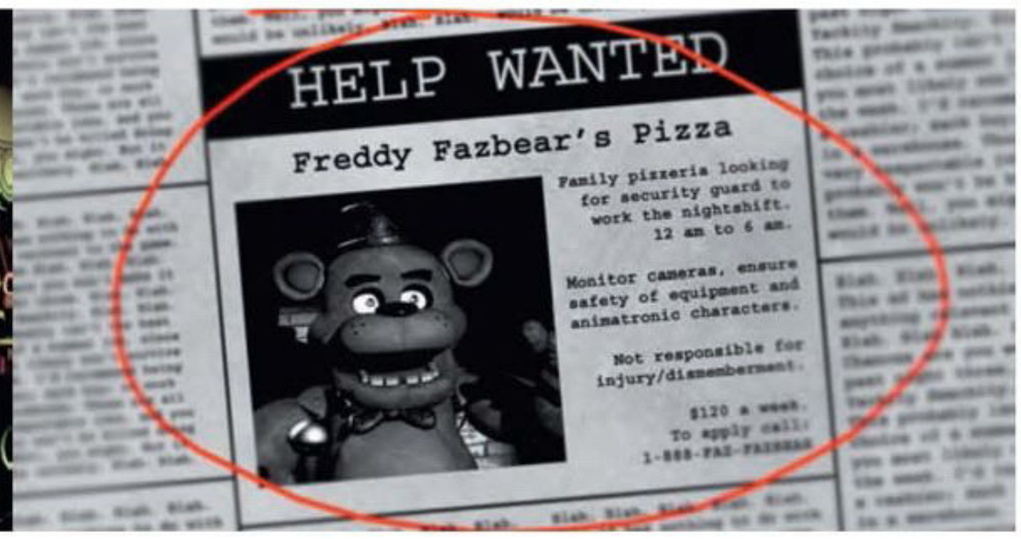
И это хороший пример, как инди-разработчики порой превосходят в прозорливости крупных индустриальных игроков. Многие издательства до сих пор с опаской смотрят на мобильный сектор и не знают, как к нему подступиться, автор же «Пяти ночей» в одиночку продает там свои игры полумиллионными тиражами.

ПРИЧИНА ТРЕТЬЯ: БРОСКИЕ ОБРАЗЫ

Five Nights at Freddy's родилась из попыток создать детскую игру, и как раз это делает ее особенной. Ее создатель, Скотт Коутон, до этого успел разработать немало проектов. Правда, слишком уж своеобразных – мини-игры на религиозную тематику, слот-машины, симулятор посадки моркови и огурцов…

Однажды Коутон решил создать нечто более понятное и принялся за **Chipper & Sons Lumber Co.**, детскую игру про бобров-лесорубов. Она вышла в Steam Greenlight и быстро привлекла к себе внимание. Стран-

CHIPPER & SONS LUMBER CO. выглядела как-то так, и она больше пугала, чем умиляла



ЧЕМ ДАЛЬШЕ, тем глубже становилась мифология

ный игровой процесс сочетался там с еще более странным визуальным рядом: все герои жутко улыбались, странно двигались и смотрели на игрока так, словно мечтали перерезать ему глотку. Как раз об этом в отзывах и писали почти все пользователи. Автор отпираться не стал и принялся за разработку хоррора, взяв за основу модельки из Chipper & Sons.

Веселые зверушки Коутона окончательно превратились в роботов-аниматроников. Днем они развлекают детей в пиццерии, а с наступлением темноты расправляются с ночными сторожами. Звучит не слишком жутко, но стоит провести в обществе этих улыбающихся роботов-убийц пару часов, как вы измените мнение.

ТАК И РАБОТАЕМ. Переключаемся на нужную камеру, видим – бу! – двигаемся дашьше

С технической точки зрения все игры серии выполнены очень бедно, но образы обшарпанных кровожадных аниматроников пугают и застревают в памяти.

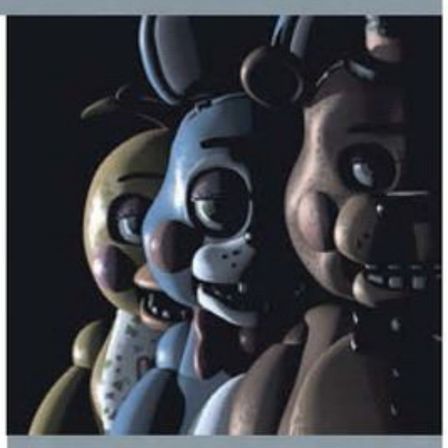
Ничего принципиально нового Коутон не изобрел. Маленькие мертвые девочки, злые клоуны, одержимые Сатаной мальчики. Использование в хорроре детей и атрибутов детства – типичный ход. Большинство людей подсознательно воспринимает детство как светлую и добрую пору, и когда по нему проезжает каток ужастика, получается нечто отталкивающее и жуткое.

К примеру, разработчики **Dead Space** открыто признавались, что именно из-за такого эффекта решили добавить в игру некроморфов-детей, к слову, здорово возмутивших некоторых игроков. Коутон случайно вышел на эту тему, но зато очень удачно ее обыграл.

ПРИЧИНА ЧЕТВЕРТАЯ: МИФОЛОГИЯ

Равнение на казуальных игроков не помешало Five Nights at Freddy's привлечь и хардкорную аудиторию. Помогла запутанная и проработанная история, тянущаяся сквозь все четыре части. А ведь поначалу кажется, что цельного сюжета в игре нет. Но чем больше ее изучаешь, чем больше смотришь по сторонам, тем более загадочная и сложная картина складывается в голове.

Инцидент с пятью пропавшими в пиццерии детьми, несчастный случай, названный «укус-87» (один из аниматроников откусил ребенку лобную долю мозга), и множество других связанных жутких событий, кото-



ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА-ОРКЕСТРА Коутон оказался чрезвычайно продуктивен: все пять игр вышли меньше, чем за два года

рые нам открыто не показывают, создают благодатную почву для рассуждений и построения собственных теорий. К тому же каждая часть пестрит намеками на то, что здесь творится, но прямых ответов на большинство вопросов, как водится, не дает. Интерес от этого только разгорается, игроки готовы землю носом рыть, чтобы добыть крупицы истины, а споры на форумах бесконечно подогревают интерес к серии.

ПРИЧИНА ПЯТАЯ И ГЛАВНАЯ: ЛЕТСПЛЕЕРЫ

Но все перечисленные достоинства пошли бы коту под хвост, если б об игре никто не узнал. Как ни крути, а стартовый толчок серия получила благодаря летсплеерам. Почти всем нравится смотреть, как пугается кто-то другой. Зрители любят живые эмоции, а Five Nights at Freddy's заставляет верещать даже самого непробиваемого зануду.

Сами летсплееры это тоже, разумеется, быстро осознали, а потому количество роликов с прохождением игры начало расти в геометрической прогрессии. Одновременно с видеопрохождениями плодились и видео с копанием в игровой мифологии. А новые открытия и теории продолжают появляться и сегодня.

Летсплееры и популярные обозреватели заменили игре дорогостоящую рекламную кампанию, однако, если б за обрушившейся на игру популярностью стояла только удача, так долго проект на олимпе просто не продержался бы.

■■■

Хотя четвертая часть завершила основную историю, франшиза продолжает жить. В Steam вышло ответвление – **Five Nights at Freddy's World**. На этот раз это не хоррор, а простенькая ролевая игра в открытом мире. С предыдущими частями она, по словам создателя, никак не связана, хотя поклонников это не останавливает – они уже принялись за поиски истины. Правда, из-за многочисленных багов игру сняли с продажи по просьбе самого Скотта Коутона, но вскоре она должна вернуться и распространяться будет совершенно бесплатно.

За пределами мира игр серия тоже развивается. Уже вышла первая книга по мотивам – Five Nights at Freddy's: The Silver Eyes. Она развивает собственную историю и обещает быть лишь первой из многих.

Ну а последнее слово в том, насколько долгоиграющей серией окажется Five Nights at Freddy's, скажет, пожалуй, экранизация. Фильм уже создается силами Warner Bros., а режиссером его стал Гил Кинан, отметившийся в прошлом году ремейком «Полтергейста». ■

ПОСЛЕ ВТОРОЙ ЧАСТИ в FNAF стали появляться миниигры в духе ранних Atari-тайтлов. Сначала их выдавали в награду за поражение, потом Скотт стал прятать их в локациях

ВЕСЕЛЫЕ ЗВЕРУШКИ Коутона окончательно превратились в роботов-аниматроников. Днем они развлекают детей в пиццерии, а с наступлением темноты расправляются с ночными сторожами

СОНИК УЖЕ НЕ ТОТ

ПОЧЕМУ У SEGA ВСЕ ПЕЧАЛЬНО

В девяностые перед американскими и европейскими подростками стоял сложный выбор. Что взять – кругом рекламируемую Super Nintendo или же поддержать молодого, но шустрого рыночного игрока? Mega Drive против Super Nintendo – история борьбы длиною в одно консольное поколение. Тем удивительнее, что в итоге **Sega** с рынка ушла, превратившись вначале в довольно успешного независимого издателя, а позже – фактически в аутсайдера, в чьем портфеле не осталось, кажется, ни одного сильного IP. Не считая **Total War**, конечно.

ПО НАКЛОННОЙ ПРЯМО ВНИЗ

Последнее десятилетие двадцатого века выдалось жарким на различные события. Эпоха мобильных телефонов (без сенсорных экранов), бума молодежных ужастиков и «нирвановской» Nevermind – США постепенно просыпались из культурного анабиоза, спровоцированного внутренней политикой властей. Не последнюю скрипку в поп-культуре тех лет исполняли видеоигры – индустрия, которую еще пять лет назад не хоронил разве что ленивый. На смену **Pitfall** и **Space Invaders** пришли **Metroid** и **Mario**. Вместо простенькой графики появились красивые миры и истории, состоящие более чем из трех экранов. Это

КЛАССИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКТ GENESIS включал в себя аркадный хит про то, как воин сражается с мифическими чудовищами. По признанию менеджмента Sega of America, этот бандл популярностью не пользовался – в особенности в южных штатах, т.н. библейском поясе США

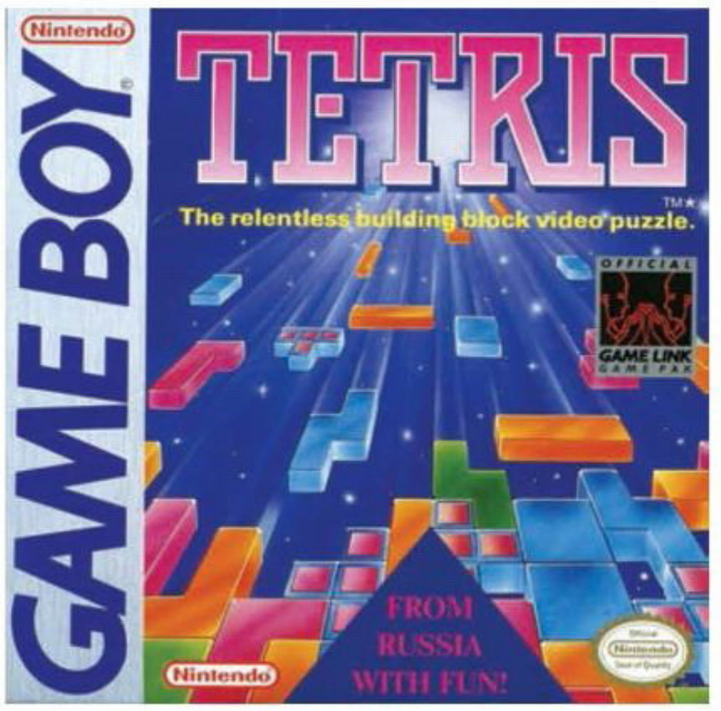
удивляло. **Nintendo** правила в гостиных и не думала сдавать позиции. Этому способствовало верное позиционирование, а также юридический гений Говарда Линкольна, подсказавший руководству американского отделения Nintendo, как правильно работать с внешне независимыми студиями и ретейлерами.

Суперхит за суперхитом и огромные продажи сверхпопулярной NES не оставляли конкурентам и малейшей надежды отыграть на поле, восстановленном силами Nintendo of America. К счастью, любой гегемонии рано или поздно приходит конец. Nintendo не обращала внимания на деятельность NEC (PC Engine/TurboGrafx-16), однако боссы

TURBOGRAFX-16 (PC ENGINE) – третий участник 16-битной войны консолей, который, увы, так и не нашел своего покупателя. Хотя формат у консоли был интересный. А еще это, пожалуй, единственная приставка, где вышла первая часть Splatterhouse – «мясного» боевика про дьявольскую маску и орды монстров

МЕНЕДЖЕРЫ NINTENDO прекрасно понимали, что рынок США скептически относится к видеоиграм. Страна узнала обратную сторону бума виртуальной реальности, а над NES и ее перспективами откровенно смеялись. Тем не менее консоль выстрелила. На снимке – рекламный разворот, где не последнее место занимает R.O.B. – интересный, хоть толком и не работающий аксессуар для одной из видеоигр

ТОМ КАЛИНСКИ ВСПОМИНАЕТ, что увидел Game Gear еще до того, как стал президентом Sega of America. Система произвела на него впечатление, и он никак не мог понять, почему такое устройство плохо продается. Причина банальна: черно-белый Game Boy и работал дольше, и имел не в пример более широкую библиотеку хитов. И «Тетрис», конечно же!



СЛОГАН «FROM RUSSIA WITH FUN» отлично описывает Tetris, одну из самых популярных игр для черно-белого Game Boy. Сложно поверить, но именно эта головоломка продала столько консолей, сколько Sega и не снилось. Систем-селлер чистой воды

компании не могли обойти стороной Sega Genesis. Не отличаясь выдающимися техническими характеристиками (в сравнении со SNES), эта 16-битная консоль теснила свою конкурентку по всем фронтам. Mario против Sonic – битва века, в которой предложили принять участие простым американцам, и далеко не все из них поставили на водопроводчика из грибного королевства.

«На всех производственных совещаниях я твердил одно – что нам надо продать миллион консолей», – рассказывает Майкл Кац, в конце 1980-х президент Sega of America.

Политика Sega of Japan строилась на полном игнорировании американского рынка. Боссы от японцев попросту не понимали, что рынок США был устроен по-другому. Японцы не шли ни на какие уступки – для команды Каца каждое решение приравнивалось к шагу по минному полю. «Им было практически бесполезно объяснять, что невозможно отвоевать у монополиста место под солнцем. Nintendo ведь 95% всей сферы принадлежало».

С этим утверждением трудно спорить хотя бы в силу того, что для развлекательной индустрии Америки Nintendo стала настоящей мессией. Она не только сумела возродить веру простых людей в видеоигры, но и сделала их крайне доходным предприятием. Более того, Nintendo принадлежало все медийное пространство страны. Компания выпускала свой рекламный журнал, содержала крайне дорогую горячую линию по поддержке геймеров (не знаешь, как пройти уровень, – звони, наши специалисты расскажут) – одним словом, выстроила работающую схему, в рамках которой конкурентам просто не было места.

Том Калински вспоминает, как впервые попал на совещание в японский офис Sega of Japan. В небольшом «конструкторском» помещении перед ним предстала не только Genesis и CD-апдейт для нее (новое слово в мире цифровых развлечений!), но и полностью цветной Game Gear – хендхелд, призванный обыграть Game Boy на его же поле. «Я тогда искренне не понимал, что может помешать ему завоевать популярность, – говорит Том. – Game Gear был цветным и очень мощным, а Game Boy монохромным, с неважным дисплеем и слабым железом».

Рассуждая таким образом, Калински не учел одной важной детали: в активе Game Boy (и Nintendo) был суперхит, из-за которо-

ОРИГИНАЛЬНАЯ PHANTASY STAR так и не смогла вывести Sega Master System к победе над своим конкурентом в лице NES. Согласитесь, когда список хитов умещается на одном блокнотном листе, надеяться на успех платформы практически невозможно. Пусть и такой хорошей, как Master System. Впрочем, вины самой Sega здесь немного – политика кабальных контрактов Большой N не оставляла простора для честной конкуренции

БИБЛИОТЕКА MEGA CD не включала в себя не только трэш-фильмы с грошовой актерской игрой, но также вполне крепкие хиты наподобие дисковых версий The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin (долгое время одна из немногих вменяемых игр о Спайди) и уникальные тайтлы вроде Sonic CD. Уже в новое время этот платформер-раннер переиздадут для современных консолей. С заставками, которые в то время поражали неподготовленную публику

SEGA ВСЕГДА НАХОДИЛАСЬ НА ОСТРИЕ ПРОГРЕССА. Пока боссы Nintendo размышляли над необходимостью CD-диска как носителя информации (напомним, CD-версия SNES так и не увидела свет в конце туннеля), инженеры Sega сказку делали былью. Конечно же, Mega CD в народ не пошла и запомнилась по сонму FMV-поделок, но это не отменяет факта новаторства Sega of Japan. На снимке – вторая версия расширения

го сразу несколько человек вылетели в далекую по меркам США Москву. Речь, разумеется, идет о «Тетрисе». «Помню, как впервые сел в самолет. Я тогда понял, что оказался в незнакомой стране, где никто не говорил по-английски. Однако я на удивление быстро сумел найти переводчицу-синхрониста, – делится воспоминаниями Хэнк Роджерс, известный ретейлер. – Это уже позже я осознал, что милая девушка работала в КГБ».

За Tetris, логическую головоломку, написанную Алексеем Пажитновым, развернулась настоящая война. «Я смекнул, что эта игра может стать суперхитом уже после того, как впервые ее увидел», – добавляет Хэнк. В рамках этого материала нет смысла пересказывать всю цепочку событий, связанную с приобретением «Тетриса», – важно лишь отметить, что в итоге Роджерс улетел домой с эксклюзивным правом на распространение российской программы. А еще она продала столько «геймбоев», сколько Sega с ее мощной, но вторичной Game Gear и не снилось. «У Nintendo был Tetris, а у нас только его ленивый клон Columns, – сожалеет Калински. – Нет ничего удивительного в том, что аудитория оказалась на стороне победителя».

НЕПРОСТОЕ НАСЛЕДСТВО

Калински придирчиво оглядывал свой новый офис. За день до этого молодой босс Sega of America встретился с Кацем. «Он сказал, что я не понимаю, в какую авантюру ввязываюсь, – вспоминает Том, – мол, меня вышвырнут из компании, если я не оправдаю надежд японских коллег». Бывший «главный по Барби» и сам понимал, какое непростое наследство досталось ему от Каца. В начале девяностых Sega of America нельзя было назвать даже маленьким пятнышком на экономической карте страны. Позади остался фактический провал Master System – восьмибитной приставки, которая наглядно доказала, что мощность не равняется популярности. NES буквально размазала эту консоль, несмотря на присутствие такой сильной игры, как первая часть **Phantasy Star** от Юдзи Наки. В то время японские RPG вообще не пользовались в США устойчивым спросом, однако Sega проиграла еще и на другом фронте – маркетинговом. «Вся эта кампания с Sega может то, что Nintendo не может («Sega does what Nintendon't»). Это чистая профанация, попытка сыграть на поле конкурента, не имея при этом должного веса», – искренне полагал Калински.

С такими невеселыми мыслями Том направился на первое в своей жизни

YOUR WORLD WILL NEVER BE THE SAME.

Genesis 16-bit. The ultimate dimension in game play.

For the first time, the powerful technology used in arcade games has come home to let you play games that look, sound and play exactly like they do in the arcade.

Genesis brings games alive with vivid high-definition graphics. Voices, sounds and music so true they turn the game into a reality you can feel. Plug in a pair of headphones for stereo sound that surrounds you. And soon, with the TeleGenesis modem, you'll be able to play against friends in other cities. Or across town.

The incredible reality of Genesis could only be brought to you by Sega, the master of arcade entertainment. Creator of arcade blockbusters like Out Run, Altered Beast, Thunder Blade, Afterburner, Zaxxon and Shinobi.

The power has been unleashed. The adventure begins. And this is just the beginning of the Genesis era.

And more to come.

SEGA GENESIS

CIRCLE #101 ON READER SERVICE CARD

GENESIS СТАЛА ДОМОМ ДЛЯ ВСЕГО МОДЕРНОВОГО. Прямые порты аркадных хитов, неприкрытый хардкор, кровища и практически не подвергнутая цензуре версия Mortal Kombat. Кстати, на рекламном плакате из примера выше изображен модем для Mega Drive (Sega Meganet), который, за исключением Японии, вышел лишь в Бразилии. В США его попросту не было. Упс?!

ИМЕННО БЛАГОДАРЯ РЕШИТЕЛЬНЫМ ДЕЙСТВИЯМ ТОМА КАЛИНСКИ Соник обрел узнаваемый вид. Босс Sega of America счел, что оригинальные макеты зверька выглядят слишком агрессивно для довольно пуританской страны. В результате этих решительных действий в Штатах началась соникомания

совещание Sega of America. «Все прошло довольно мило, если не считать того, что я совершенно не разбирался в видеоиграх». Сложная ситуация на рынке США требовала неординарных решений, и молодой управляющий нашел свою черную кошку в комнате без окон. «Однажды я увидел ролик с рекламой кроссовок. Это натолкнуло меня на мысль, что в положении аутсайдеров на самом деле больше плюсов, нежели минусов».

Калински решает кардинально перестроить всю бизнес-модель Sega of America. Вместо того чтобы бодаться в открытую с Nintendo, он взял на вооружение идею позиционной войны. В это время в Японии шла разработка нового талисмана компании, игра с участием которого должна была побить **Super Mario Bros**. на ее же поле. «Я только что поговорил с Sega of Japan, и из факса выполз лист. На меня и коллег смотрел какой-то диковинный зверь, однако он меньше всего напоминал ежа – это скорее металлист был, рок-звезда. А еще у него подружка имелась по имени Мадонна, с ярко выраженной грудью».

Американцы схватились за голову – и это нам предстоит продавать?! Калински пытался воззвать к голосу разума и спустя несколько раундов напряженных переговоров сумел добиться разрешения переделать дизайн Соника в той степени, какая была необходима для успешного старта на территории США. Дело оставалось за малым – заставить соотечественников поверить, что им нужно купить новый платформер, а вместе с тем посмотреть в сторону Genesis. «Тогда выбор консоли считался едва ли не религиозным вопросом: вы были либо с нами, либо с конкурентами, третьего не дано», – рассказывает Том.

Для того чтобы снизить риски, Калински решает бить сразу в несколько точек. Во-первых, он восстанавливает отношения с Electronic Arts – в то время влиятельнейшим независимым издателем на территории Северной Америки. EA была искренне недовольна политикой

НЕОБХОДИМОСТЬ ПОЯВЛЕНИЯ 32X оставалась неочевидной не только для геймеров, но и для разработчиков. Последние, впрочем, не отказались от поддержки системы – на чем и прогорели, когда Sega незадолго до релиза Saturn сообщила, что комедия окончена. Те несчастные, что не успели выпустить свои игры для этого расширения, остались с носом

К СЧАСТЬЮ, И НА 32X БЕЗ ПРОБЛЕМ можно было найти неплохие игры. Вот только зачем? Ни один спин-офф к Сонику не стоит той суммы, которую Sega просила за это обновление для Mega Drive/Genesis

НАГЛЯДНАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ того, что мощнее – это далеко не всегда лучше. Aladdin для Genesis не просто прекрасно выглядел, но и замечательно игрался. В меру хардкорно, задорно и весело. Этим не могла похвастаться слишком простая (по мнению геймеров тех лет) SNES-интерпретация диснеевского хита от Синдзи Миками и Capcom

Nintendo со всем этим лицензированием. По условиям контракта с Nintendo производитель становился фактически рабом системы. Он был обязан покупать расходники у японцев, выплачивать им гигантское роялти и проходить сложную систему контроля качества. Руководство Nintendo считало, что таким образом не позволяет рынку откатиться до состояния 1983 года (подробнее о его крушении читайте в «Игромании» №3/2016), однако все это в немалой степени возмущало таких бунтарей, как Electronic Arts.

«Я сказал Калински, что условия Sega повторяют то, что проворачивает Nintendo, просто с меньшей степенью давления на нас, – говорит основатель EA Трип Хокинс. – В конечном счете между Sega of America и Electronic Arts было достигнуто соглашение, согласно которому EA переделывает под Genesis одну из своих мегапопулярных серий – **Madden**. Таким образом, босс американского отделения закрыл контракт, начатый еще Кацем, и одновременно получил сильнейшего партнера, готового работать с консолью.

«Мы решили, что единственно верным способом позиционирования системы может быть ставка на относительно взрослую аудиторию. Genesis – это бойкий аутсайдер, мощное, модное слово в нише потребительской электроники», – поясняют сотрудники Sega of America.

Понимая, что любую приставку продают игры для нее, Калински идет на отчаянные меры. Он решает, что **Sonic the Hedgehog** должна поставляться в каждой коробке с Genesis. Этот ход вызвал ожидаемое непонимание у совета директоров. Они, вероятно, думали: да что этот янки себе позволяет?! Будущее доказало правоту Калински, однако тогда, стоя на ковре у японцев, он рисковал лишиться не только работы, но и репутации. Проблема заключалась в том, что Genesis уже имела бандл с Altered Beast и он не пользовался огромной популярностью среди аудитории. Убирая его из продажи, Sega of America фактически оставляла невостребованными тысячи консолей. Однако это было необходимо сделать, чтобы расчистить путь для новой звезды компании – Соника. Менее очевидная причина – желание Калински погасить еще в зародыше любые возможные волнения, связанные с портом аркады, где человек сражался с мифологическими чудовищами. Это могло вызвать очевидное непонимание в т.н. библейском поясе США – ряде религиозных южных штатов. «Мы поступили проще: в Японии комплекты с Altered Beast просто переупаковывали – меняли одну обложку на другую и заменяли картриджи с AB на Sonic the Hedgehog».

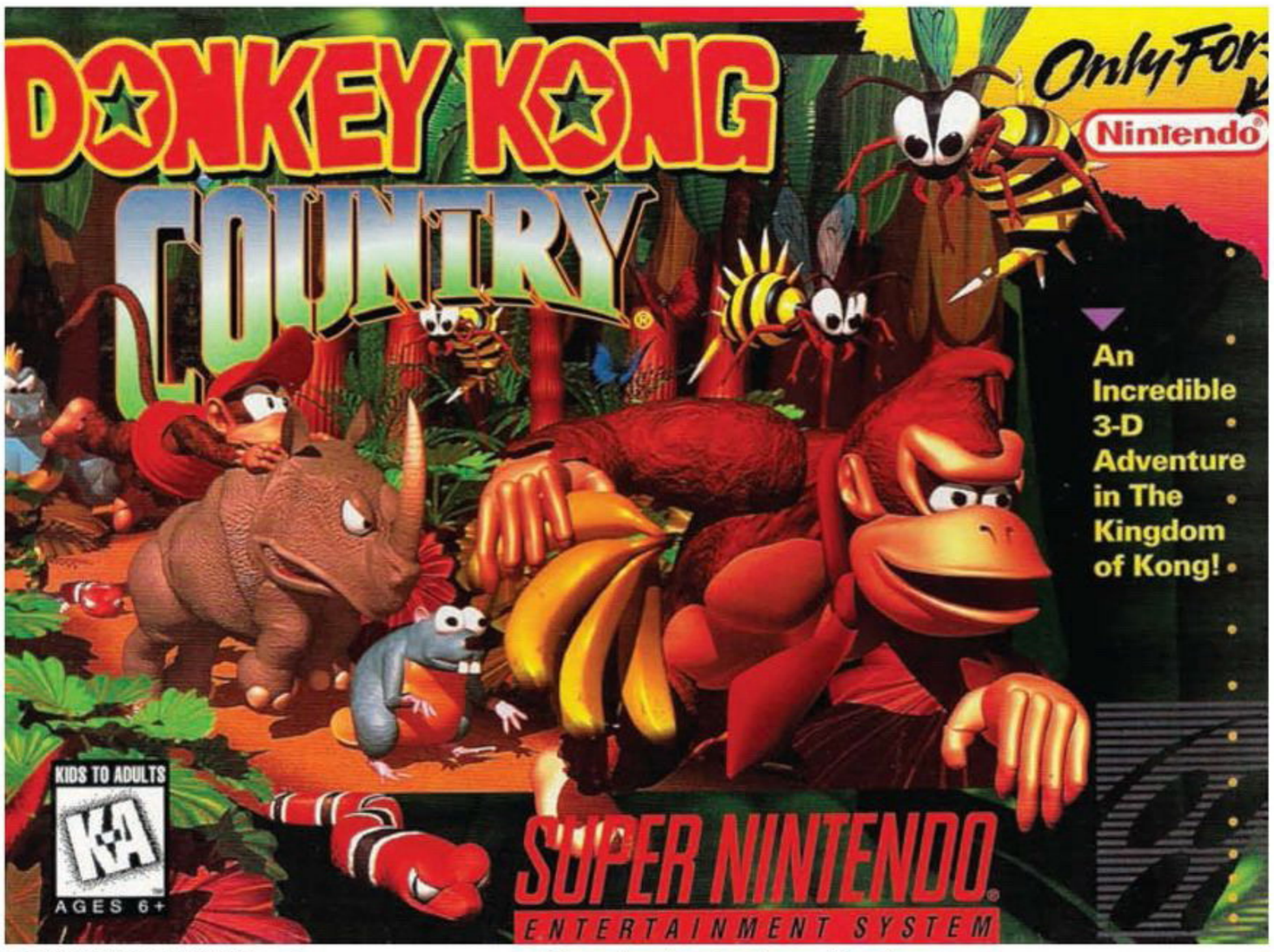
Второе важное решение, на котором настоял босс SoA, касалось снижения цены. «Финт с Соником Sega решила провернуть незадолго до выхода на североамериканский рынок Super Nintendo. Понятно, компании надо было доказать, что лучше купить Genesis здесь и сейчас, чем ждать, пока Nintendo отправит на полки свою шестнадцатибитку, – объясняют аналитики. – А что может быть лучше суперхита в комплекте с заведомо более дешевой, чем SNES, приставкой? Правильно – ничего».

Подытоживал пиар-кампанию гигантский тур по торговым центрам страны, тесное взаимодействие с профильными медиа, а также рекламные ролики. В числе наиболее известных проектов такого рода – телевизионное шоу, спонсируемое владельцами бренда Genesis. «Мы поняли, что все сделали правильно, когда по всей стране началась истерия по «Сонику». Тысячи подростков подражали этому персонажу. Даже обувь покупали в тон его красным кроссовкам. Это была какая-то фантастика».

Несмотря на первые серьезные успехи, для Sega в США все только начиналось. Калински еще предстояло убедить независимые издательства и студии, что с Genesis работать не просто можно, а легко и приятно. «Sega должна была предложить совершенно другую идеологию, более модерновую и развязную», – поясняет он. В итоге

БЛАГОДАРЯ АВАНТЮРЕ С NINTENDO, Philips выпустила свою CD-i. Этот монстр не только напоминал видеомагнитофон, но и был им, по сути. Большую часть библиотеки устройства составляли различные вариации на тему интерактивных игр. Исключение – цикл проектов по нинтендовским франшизам. Правда, CD-i-версии The Legend of Zelda (их там аж три штуки) до сих пор становятся поводом для злой шутки со стороны ненавистников Большой N. Дескать, а не надо было Sony кидать

У NINTENDO ВСЕГДА ВСЕ БЫЛО НЕПЛОХО С АКСЕССУАРАМИ. Вот, например, Power Glove – предтеча motion-контроллеров. Будучи широко разрекламированной в США, она не понравилась даже отчаянным поклонникам NES. В самом деле, зачем покупать устройство, которое едва работает?



DONKEY KONG COUNTRY от Rare – секретное оружие Nintendo в борьбе с Sega of America. К проигрышу Genesis эта игра причастна напрямую. Как, а вы разве не знали, что Super Nintendo в итоге победила?

руководство SoA решило открыть так называемый Sega Technical Institute, совместное американо-японское предприятие, сконцентрированное на создании суперхитов для 16-битной приставки. Нельзя сказать, что все шло гладко, но в первой половине девяностых именно STI выстреливал блокбастер за блокбастером: **Comix Zone** (про художника, попавшего внутрь своих творений), продолжение «Сников» (совместно с **Sonic Team**), **Kid Chameleon** (хардкорный платформер от Марка Черни). Все это заложило основу, которой Sega так не хватало во времена Master System и старта Game Gear.

Осознав, что Genesis превратилась в сильнейшего игрока на рынке США, third-party студии/издательства оказывают вначале осторожную, а позже и активную поддержку приставки. Некоторые из них готовят для шестнадцатибитки собственные версии известных серий. Другие изначально создают мультиплатформенные релизы. Третьи поступают еще хитрее: они портируют свои аркадные шедевры, внося изменения в версию для каждой из консолей. В этом смысле наиболее показательна **Konami**. Часть игр она выпускает по первой схеме (**Contra: Hard Corps**, **Castlevania: Bloodlines**), но другие – по адаптационной.

Яркий пример – **Sunset Riders**. Боевик про Дикий Запад в его Genesis-интерпретации значительно отличался от варианта для Super Nintendo, но более соответствовал духу первоисточника. **Mortal Kombat** с зеленым потом вместо крови. К слову, на слушаниях в сенате, посвященных жестокости в видеоиграх, наличие крови в Mega Drive-версии файтинга позволит Nintendo подколоть своего оппонента. Дескать, у нас все цивильно, а у этих из Sega максимально близко к аркадному автомату. «Разумеется, потому что мы не только для детишек продукцию производим», – парируют сотрудники SoA.

Отдельным пунктом – работа с **Virgin** и небольшими студиями. Сотрудничество принесло в копилку Genesis такие хиты, как **Gunstar Heroes (Treasure)** и **Aladdin** от Дэйва Перри. «Большая часть их игр, откровенно говоря, была халтурой, зато экранизация диснеевского мультика… Тут Nintendo приходилось только завидовать: ее вариация от **Capcom** и рядом не стояла с шедевром от Virgin и Перри», – вздыхая, признается Тони Хармен, во времена SNES директор по развитию Nintendo of America.

Начало девяностых стало золотым временем для Тома Калински. Став частью компании-аутсайдера, он вывел Sega of America на невиданные прежде высоты. Однако кое-что прозорливый лидер все же упустил из виду – и это позже привело к катастрофе. На одной из выставок CES руководитель американской Nintendo объявил, что Nintendo выпустит совместно с Philips CD-апдейт для Super Nintendo. Все бы ничего, но только ранее они сотрудничали по этому вопросу с Sony…

НЕОЖИДАННАЯ РОКИРОВКА

Кэн Кутараги рвал и метал. Только что стало известно, что Nintendo отказалась от контракта, который сулил японцам баснословную прибыль. Ранее Sony уже пыталась выйти на рынок видеоигр, выступив в качестве независимого издателя. На счету созданной ей **Imagesoft** были довольно удачные проекты – например, диснеевская **Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse** (платформер, охватывающий разные этапы «карьеры» мышонка) или **Chuck Rock** (зарисовка из жизни пещерных людей), однако они не шли ни в какое сравнение с возможностями, которые открылись перед владельцами бренда Walkman после того, как Nintendo заинтересовалась CD как носителем информации.

«По условиям соглашения, Sony должна была получить полный контроль над

SEGA SATURN
3D CONTROL PAD

Sega Dreamcast
Standard Controller

XBOX
THE "DUKE"

XBOX
TYPE-S CONTROLLER

XBOX 360
Standard Controller

НАГЛЯДНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ, ЧТО ВСЕ ЛУЧШЕЕ – это сильно забытое старое. Впрочем, Microsoft свой геймпад все-таки постоянно улучшала

SEGA СДЕЛАЛА СТАВКУ НА DREAMCAST и прогадала. Нет, это действительно была выдающаяся консоль. Мощная, с интересной библиотекой хитов… но совершенно непопулярная вне рамок своего небольшого комьюнити, чьи участники до сих пор скорбят по уходу Sega из консольного бизнеса. На фото – кастомная версия приставки

ПЕРЕД ВАМИ JET SET RADIO для Dreamcast. Это сегодня она со своим рисунком «под комикс» кажется заурядной, а тогда создала целую отрасль, которой даже Nintendo не побрезговала в своей The Legend of Zelda: The Wind Waker

CD-библиотекой Super Nintendo. Вполне понятно, что такое решение, мягко говоря, не совсем устраивало Nintendo, привыкшую за годы владычества к практически безразмерной власти». Nintendo за спиной у экс-партнеров начинает искать возможные варианты выхода из щекотливой ситуации. Самым очевидным стало сотрудничество с Philips – «отцами-основателями CD-формата», как заявил со сцены CES Минору Аракава, глава NoA.

«Кэн Кутараги слишком много вложил в этот проект, к тому же в Японии не принято менять своих соотечественников на иностранцев – гайдзинов, как здесь говорят», – поясняют ситуацию сотрудники Sony, работавшие с Кутараги над проектом PlayStation. Однако Хироси Ямаути не учел одного. Не в характере молодого инженера было уступать обстоятельствам. «Я сумел убедить совет директоров, что наши наработки нельзя забрасывать. Напротив, мы должны создать собственную консоль, – вспоминает Кутараги. – В конечном счете все получилось как нельзя лучше». Дело спорилось, а сама PlayStation все ближе подбиралась к магазинным полкам.

В это время на другом конце земного шара команда Калински ломала голову. Как сохранить интерес людей к стремительно устаревающей Genesis? Руководство Sega of Japan пошло по пути наименьшего сопротивления, спроектировав, а позже выпустив ряд обновлений. В первую очередь речь идет о Sega 32X – апдейте, увеличивающем мощность Genesis. Рекламные флаеры рассказывали, что геймеры могут увидеть всю мощь тридцати двух бит на своей шестнадцатибитке, но на деле все это вылилось в большую ошибку – первую со времен подъема Genesis. Саму по себе идею 32X плохой назвать сложно. В конце концов, именно благодаря такому решению поклонники файтингов смогли сыграть у себя дома в легендарный **Virtua Fighter**.

Дело вот в чем: выпуская 32X в большое плаванье, конструкторы Sega of Japan уже готовили полноценную 32-битную систему, которая должна была прийти на смену Mega Dirve/Genesis. Боссы SoJ прекрасно понимали, что 32X лишь продлевает агонию 16-битной приставки, но все равно пошли на риск и, по сути, попросту кинули своих поклонников на деньги. К сожалению, в дальнейшем подход «вначале делать, а потом думать» станет визитной карточкой компании. В прошлом остались победы, а впереди Sega ждали поражения, скрашиваемые редкими удачными периодами.

Тем временем Sony рапортовала: мы готовы выпустить PlayStation в 1994 году. Корпоративные бонзы Sega встрепенулись. Ранее они не воспринимали Sony как серьезного конкурента, концентрируя свое внимание на противостоянии с Nintendo, но скорый релиз CD-консоли от Кутараги заставил их переменить свое мнение. Владельцы синего ежа форсируют выпуск Saturn, результатом чего стала крайне бедная лонч-линейка. «В нас изначально никто

СЕРИАЛУ YAKUZA традиционно не везет с локализацией на английский язык. Вот и Yakuza 5 появилась за пределами Японии лишь в прошлом году. Причем стараниями Sony

КОГДА SEGA АНОНСИРОВАЛА эксклюзивную для PlayStation 3 Valkyria Chronicles, многие подумали, что это шутка такая. Оно и неудивительно, ведь раньше Sega очень плотно работала с Microsoft, а Xbox 360 на Западе PS3 бил раунд за раундом. В общем, приятная неожиданность для сонибоев была

не верил, – смеются авторы PlayStation, – но все в итоге получилось просто прекрасно. PlayStation стоила дешевле Saturn и уже на старте смогла предложить интересную подборку проектов на любой вкус».

Прежде, рассказывая о Sega, мы перво-наперво обращали внимание на североамериканский рынок. На то существует ряд объективных причин. Во-первых, в родной Японии Mega Drive так и не стала серьезным конкурентом SNES, во-вторых, все удачные маркетинговые фишки можно (и нужно) записать на гений команды Калински. Именно она, преодолевая сопротивление Sega of Japan, иногда вопреки здравому смыслу добивалась невозможного: впервые со времен NES кто-то смог подвинуть Nintendo с поста самопровозглашенных королей индустрии. С релизом Saturn ситуация изменилась от слова «совсем».

Калински допускает первый серьезный промах. Понимая, что запустить Saturn одновременно во всех штатах будет крайне проблематично, он отказывается от услуг отдельных ретейлеров, сконцентрировав все внимание Sega of America на нескольких партнерах. У него был повод. «В то время не существовало четкой даты старта, – поясняет Том, – логистика девяностых позволяла лишь примерно назвать день, когда товар появится в магазине». Приставки гоняли по морю и воздуху из Японии, и любая накладка могла обойтись правообладателю в десятки тысяч долларов. Разрывая отношения с несколькими поставщиками, Калински снизил риски для Sega of America, но вместе с тем выпустил джинна из бутылки. Второй важный момент касается разницы в цене: Sony предлагала приобрести PlayStation за 299 долларов против 399 за коробку с Saturn.

Менеджеры PlayStation верно рассчитали, что при прочих равных выбор покупателей падет на более дешевую альтернативу, несмотря даже на то, что формально Saturn считалась мощнее. Какая досада – если учесть, что Sega of America использовала ровно этот трюк, когда отвоевывала североамериканский рынок у Nintendo! Впрочем, настоящий ад разверзся после того, как Тома Калински сменил на посту Берни Столар.

ПРОЩАЙ, ЖЕЛЕЗО

Что сделала команда Калински для успеха Genesis? Снизила ценник, провела мощнейшую пиар-кампанию, а также заполнила библиотеку системы максимально возможным количеством хитовых проектов. Главное в игре – это ее геймплей. Такой подход оказался единственно верным, как показала история. Оказавшись у руля Sega of America, новый руководитель круто разворачивает компанию в противоположную сторону.

«Он отказывался выпускать на Saturn любые двухмерные игры», – сожалеют сотрудники SoA. Столар ожидал, что таким образом Sega сможет поддерживать имидж прорывной фирмы, но на деле тактика «только 3D» привела к первому за много-много лет серьезному дефициту развлекательной продукции. Зачем брать Saturn с ее понтами, которые, как известно, дороже денег, если Sony предлагает лучше и дешевле? Понятно, что выбор масс оказался вовсе не на стороне Sega, и это с учетом национальной популярности синего ежа! Дальше – больше. Отсутствие прямых продолжений легендарных серий (той же Sonic the Hedgehog), неудачные спин-оффы, дорогостоящие разработки (такие как отмененная Sonic X-treme) и, наконец, преждевременная смерть Saturn – все это выпило последние соки из Sega of America и изрядно подкосило их японских коллег. Так что к старту Dreamcast Sega пришла обессиленной.

Руководство Sega of Japan согласилось с Берни Столаром, что в США проект Saturn необходимо свернуть. Таким образом,

SEGA И НЕ ДУМАЕТ забывать свой тактический сериал. Вот только вероятность выхода Valkyria: Azure Revolution за пределами Японии... в общем, не очень высок. Третий выпуск для PSP на английском так и не появился

ПО СЛОВАМ ТОМА КАЛИНСКИ, Sega of America предлагала Sony выпустить совместную консоль. Не пошло. В результате Sega ушла с консольного рынка поколение спустя, а с Sony и так все понятно

восходящей звездой стала Dreamcast – 128-битная машина, появившаяся в продаже в сентябре 1999 года. У Dreamcast была и сильная лонч-линейка, и низкая цена, но отсутствовало главное – поддержка со стороны геймеров. После финта с 32X и Saturn компании банально не верили. Все ждали чуда, но его, как водится, не случилось. Dreamcast не смогли спасти отличные игры, инновации и доступность. К тому же в начале нулевых президентскую должность заняла «новая метла», которая искренне полагала, что Sega пора выходить из железного рынка – слишком велики потери.

ОТБРОСИВ ПОСЛЕДНИЕ ИГОЛКИ

В новейшее время Sega вступила под знаменами независимого издательства, и первое время все действительно шло не так плохо, как могло бы быть. Например, PlayStation 2 получила великолепную **Virtua Fighter 4**, а Dreamcast – переиздание **Shenmue 2**, снабженное бонусным DVD-диском, сжато пересказывающим события предыдущей серии. Однако чем глубже японцы погружались в новую для себя деятельность, то тем больше совершали ошибок. Яркий пример – история с продолжениями известных серий. Новый выпуск **Shinobi** (PlayStation 2) оказался хардкорным, но страдал от отвратительной камеры, однотипных ситуаций и не самой лучшей графики. Поколение Xbox/GameCube/PlayStation 2 требовало кардинально другого подхода к уровню качества, а сама Sega его достигнуть так и не смогла.

Хорошая иллюстрация – история с продолжениями сериала о Сонике. Неплохая трилогия для Game Boy Advance (потому что основывалась на классических релизах для Genesis) буквально потонула в потоке отвратительных релизов. Еж с базукой и на мотоцикле? Ага, как же. А давайте переместим Соника в средневековье и всучим ему рыцарский меч? Не самая здравая идея. И так по наклонной. Sonic Team умудрилась уничтожить даже самую лучшую игру из всей линейки со времен Adventure 1-2 – **Sonic Unleashed**. Уровни, где под управление геймера попадал еж-оборотень, кажется, навечно вошли в фольклор любителей сериала. Положение не исправили и эксклюзивные проекты для Wii U. В одном случае речь шла о банальной кальке с **Mario Galaxy**, в другом – о сомнительном платформере от бывших авторов **Uncharted**. Занавес? Ни в коем случае! Выдающиеся выпуски все же нет-нет да и проскальзывали. **Generations** (юбилейный капустник для консолей и PC), **Colors** (эксклюзив для Wii), отличная дилогия картингов от **Sumo Digital**, дилогия **Rush** для DS и олимпийский кроссовер с участием Марио и Соника – качество этих релизов отрицать бессмысленно. Но… еж с базукой и еж с мечом.

Не лучше дела обстояли и на остальных фронтах. Под старт-середину поколения PlayStation 3/Xbox 360 Sega выпускает целый пакет отвратительных игр. К примеру, **Golden Axe: Beast Rider** или целый выводок проектов по лицензии в диапазоне от **Iron Man** до **Captain America: Super Soldier**. Пройти все это не решались даже уверенные в своей правоте поклонники видеоигр. Вместе с тем в конце нулевых Sega прославилась как один из самых неординарных независимых издателей во всей индустрии.

ОСТАЕТСЯ ЛИШЬ НАДЕЯТЬСЯ, что Sega возьмется за ум. Лично мы не отказались бы от продолжения той же Binary Domain. Уж больно хорош был оригинал

Разумеется, мы сейчас говорим о таких проектах, как **Binary Domain**, **Vanquish**, **Bayonetta (Platinum Games)** и **Valkyria Chronicles**. И это не считая сериала **Yakuza**, которому стабильно не везет с выходом на европейский и североамериканский рынок. Прекрасные релизы, которые, к сожалению, мало кто заметил. Безусловно, нельзя сказать, что владельцы современных консолей совсем проигнорировали эти игры, тем не менее популярностью они пользовались, скажем так, весьма и весьма умеренной. Примечательный факт: в коробке с американской версией Valkyria Chronicles на обратной стороне инструкции напечатана небольшая реклама релизов компании за 2008 год. Лишь один из них (памятный Sonic Unleashed) можно было назвать хотя бы приличным. Все остальные – это либо очередная олимпиада, либо… Iron Man. Занавес.

В НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

В январе прошлого года стало известно, что руководство Sega собирается сосредоточиться на PC и мобильных устройствах. Параллельно с этим владельцы синего ежа планировали провести реструктуризацию Sega of America. В результате под сокращение попали более 300 человек. «Подразделения Sega закроют, уменьшат или объединят», – подчеркивала пресс-служба компании. В документе прямо говорится, что все действия направлены на улучшение финансовых показателей Sega. Японцев не спас ни **Alien: Isolation**, ни **Sonic Lost World**. Удивительно, но, несмотря на активный сброс балласта, в фанатах все еще теплится надежда на лучшее.

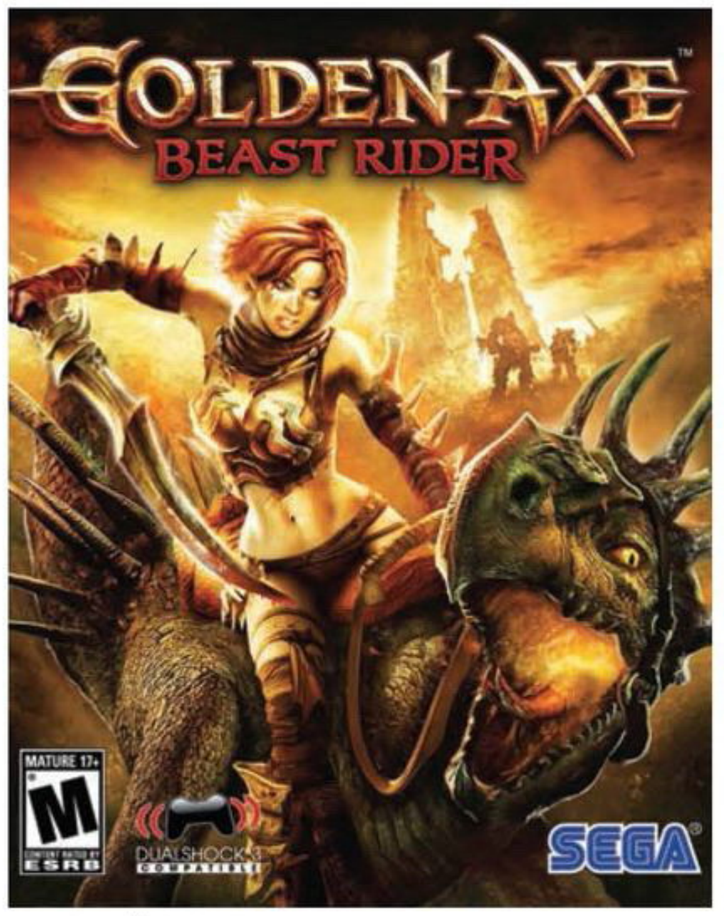
Поводом для радости, например, стал официальный твиттер Sonic the Hedgehog. Именно с легкой руки его ведущих в комьюнити заговорили о продолжении Adventure. Для понимания PC-геймеров: последний выпуск этого трехмерного платформера случился в начале нулевых на Dreamcast. Дальше уже пошли эксперименты над механикой и здравым смыслом. По меткому замечанию ряда журналистов, аккаунт Sega можно назвать лучшей вирусной рекламой года из всех возможных в этой части развлекательного бизнеса.

Между тем на весну нынешнего года намечен релиз англоязычного ремейка Valkyria Chronicles, а не так давно в Японии появилась **Yakuza Kiwami** – полноценная переработка самой первой части сериала о мафии Страны восходящего солнца. Плюс не стоит списывать со счетов **Valkyria: Azure Revolution** от **Media Vision**, которая продолжит этот причудливый тактический сериал.

■■■

Прошлой зимой на волне бурных обсуждений вокруг политики Sega бывший босс американского отделения – тот самый легендарный Том Калински – поведал одну примечательную историю. Оказалось, что он предлагал совету директоров заключить сделку с Sony и вместе выпустить консоль нового поколения: «Все просто. Я хотел объединить железные наработки Sony и наш софт. Мы уже достигли определенных договоренностей. В конце концов, какая разница – Sony-Sega или Sega-Sony». Руководство SoJ восприняло в штыки идею Калински, в результате рынок увидел Saturn. «Дальнейшая деятельность Sega – это история длиной в двадцать лет, которую составляли различные маркетинговые ошибки, – добавляет Том. – Быть может, если бы тогда они все сделали верно, то мы сейчас играли бы на Dreamstation 4».

Схожей точки зрения придерживается и Берни Столар. В интервью журналистам он сказал, что все решения внутри Sega



ОТЛИЧНЫЙ ПРИМЕР ТОГО, как не стоит перезапускать известные в прошлом сериалы. Хотя отдельные личности считают Beast Rider не такой уж и плохой игрой на фоне «Железного человека» и «Халка»

of Japan основывались в первую очередь на импульсивных действиях, нежели заранее продуманной бизнес-модели: «У них не было единства внутри коллектива, и Хаяо Накаяма (президент Sega) прекрасно это знал, иначе не было б постоянных выговоров в адрес подчиненных». В любом случае сегодняшняя Sega напоминает лишь бледную тень себя предыдущей. Лучшие разработчики (в их числе Юдзи Нака) ушли на вольные хлеба, а решения самой компании до сих пор заставляют удивляться поклонников по всему миру. Что ж, видимо, футбольные менеджеры и Total War действительно выгоднее, чем Yakuza, а Shenmue 3 не стоит того, чтобы за нее бороться. Конец истории? Еще увидим. И обязательно расскажем. ■

12 ХОРОШИХ ИГР ОТ SEGA

КОТОРЫЕ МОГЛИ ПРОЙТИ МИМО ВАС

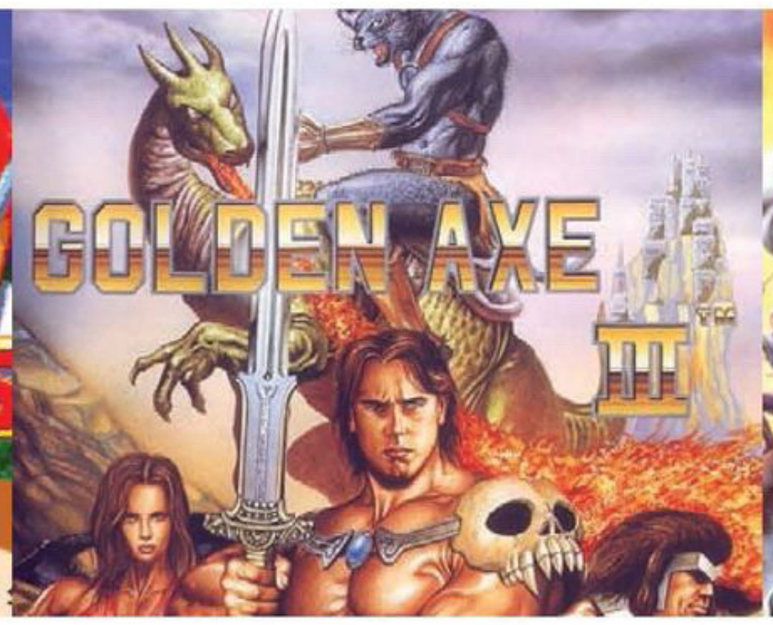
СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

За двадцать восемь лет, прошедших с релиза японской версии Mega Drive, компания Sega успела выпустить множество хитов в диапазоне от платформеров до шутеров со световым пистолетом. Разнообразные и захватывающие, они всегда отличались сложностью. «Игромания» решила сделать свою подборку самых-самых. Усаживайтесь поудобнее – будет интересно.

SONIC & KNUCKLES

ПЛАТФОРМА: Mega Drive/Genesis
ДАТА ВЫХОДА: октябрь 1994

Едва ли кто станет спорить с тем, что Соник стал символом 16-битной приставки от Sega. Впрочем, он и создавался как убийца Марио. Всего на Mega Drive появилось шесть игр об этом чудаковатом зверьке, но сегодня мы хотим вспомнить именно спин-офф к третьей части. Почему? Все просто. Здесь можно играть за Наклза – извечного друга-врага ежа. Плюс уровни, графика и геймплей. А еще уникальная фишка: Sonic & Knuckles можно было соединить с другими частями серии.



GOLDEN AXE III

ПЛАТФОРМА: Mega Drive
ДАТА ВЫХОДА: июнь 1993

Если бы мы жили в идеальном мире победившей лицензии, то едва ли смогли увидеть третью часть важной игры про гоблинов и других чудовищ. Дело в том, что официально Golden Axe III за пределы Японии не поставлялась. Но мы живем в России, а здесь пиратский картридж не видели разве что гордые обладатели Dendy. В целом же – идеальная представительница жанра с шестеркой героев, сюжетными развилками и магией. Бутылочки!

SHINOBI III: RETURN OF THE NINJA MASTER

ПЛАТФОРМА: Mega Drive/Genesis
ДАТА ВЫХОДА: август 1993

Как, вы ни разу в жизни не хотели стать крутым мастером-ниндзя? Совсем-совсем? Тогда Shinobi III – штука не для вас. Здесь десятки противников пытаются остановить одного-единственного воина тени, а тот уничтожает врагов буквально пачками. Магией, заточенными сюрикенами, верным мечом. И отвратительного вида мутанты – куда уж без них? В общем, Shinobi III – это великолепное развлечение для всех, кто еще помнит дешевые фильмы в гнусавом переводе. Легенда!

SHINING FORCE III

ПЛАТФОРМА: Saturn
ДАТА ВЫХОДА: 1988–1997

Третья часть пала жертвой маркетинговой политики Sega of America. Бесконечно интересную игру выпустили на английском языке… лишь частично. А всего из-за странного желания разделить сюжет на три сценария и разбить их выход по времени. Короче говоря, американцам достался исключительно первый (из трех) дисков с этой игрой. В Японии Shining Force III вышла в полном объеме и стала ожидаемо суперхитом для 32-битной консоли от Sega.

DEEP FEAR

ПЛАТФОРМА: Saturn
ДАТА ВЫХОДА: июль 1988

Deep Fear – плод отчаянной любви компании Sega к Синдзи Миками. Серьезно, иначе и не объяснишь, почему на закате платформы японцы решили выпустить в Европе этот клон Resident Evil. Разница – в деталях. В «Резиденте» герои попадают в особняк и решают там загадки. В Deep Fear все действие происходит под водой. Как следствие, к решительным поступкам игроков подстегивал недостаток воздуха. В остальном – типичный survival horror своего времени.

THE HOUSE OF THE DEAD

ПЛАТФОРМА: Saturn, PC
ДАТА ВЫХОДА: март 1988

О House of the Dead не слышал, наверное, только тот, кто последние десять лет просидел в бетонном бункере. Увы, но массовая слава «Мертвецов» связана в первую очередь с ужасной экранизацией от самого (даже так: САМОГО) Уве Болла. К счастью, у нас для вас есть хорошая новость. House of the Dead – это еще и прекрасный шутер для светового пистолета и компании друзей. Первая часть вот на Saturn вышла. И для своего времени была великолепной.

SONIC ADVENTURE 2

ПЛАТФОРМА: Dreamcast, GameCube, PC, Xbox 360, PlayStation 3
ДАТА ВЫХОДА: от 2001 года до бесконечности

Кажется, скорее ледники в Антарктиде растают, нежели Sega прекратит переиздавать свой флагманский платформер. Sonic Adventure 2 – это не только две интересные сингловые кампании, но и культ, возникший вокруг наследия Dreamcast. Прекрасная игра, затягивающая с первых кадров. Лебединая песня синего ежа, после которой пошли странные «эксперименты» с оборотнями и копированием Марио.

SHENMUE

ПЛАТФОРМА: Dreamcast
ДАТА ВЫХОДА: декабрь 1999

Про Shenmue вам необходимо знать только то, что это игра от Ю Судзуки. Занавес? Не дождетесь – изначально эта культовая история готовилась к выходу на Saturn, но позже владельцы ежа все переиграли и затащили Рю (главного героя) на Dreamcast. И ему там хорошо зажилось! Для фанатов консоли Shenmue стала одним из главных символов платформы. Великолепная, необычная, с QTE, наконец! В начале нулевых эта фишка еще не успела всем надоесть.

CRAZY TAXI

ПЛАТФОРМА: все, на чем можно запустить игру
ДАТА ВЫХОДА: 1999 – вы это серьезно?!

Вторая по значимости дойная корова Sega, запустить которую сегодня можно даже на смартфонах под управлением iOS и Android. Слово «crazy» отлично отображает настроение всей игры. Вы – обезумевший водитель, который под задорные запилы группы The Offspring должен довезти своего клиента. Живым. Таймер вверху экрана отсчитывает драгоценные секунды. Остановитесь «покурить» – продули. Владельцы Dreamcast в свое время очень полюбили эту причудливую серию. Интересно, а водители маршруток среди них есть?

BINARY DOMAIN

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360, PC
ДАТА ВЫХОДА: февраль 2012

Концептуально история Binary Domain мало чем отличается от, скажем, «Бегущего по лезвию». В будущем некий злой гений создал внешне неотличимых от людей андроидов. Разумеется, все это перерастает в глобальную заварушку с участием сводного отряда спецназовцев. Суть – в деталях. Binary Domain – это сочетание хорошего сценария и ураганных схваток с боссами. Напарники, между прочим, реагировали на голосовые команды и обижались, если вы их оскорбляли или вели себя опрометчиво.

YAKUZA 4

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ДАТА ВЫХОДА: март 2011 (США-Европа)

Для всех поклонников Sega, живущих за пределами Страны восходящего солнца, локализация сериала Yakuza – одна сплошная головная боль. Судите сами. Пятая часть этого криминального боевика вышла на английском языке только в прошлом году, причем исключительно в цифре! В остальном – великолепный криминальный боевик. Четвертая часть тут появилась во многом потому, что вводит в повествование нового героя, и воспринимать эпос в нескольких частях становится немного проще.

VALKYRIA CHRONICLES

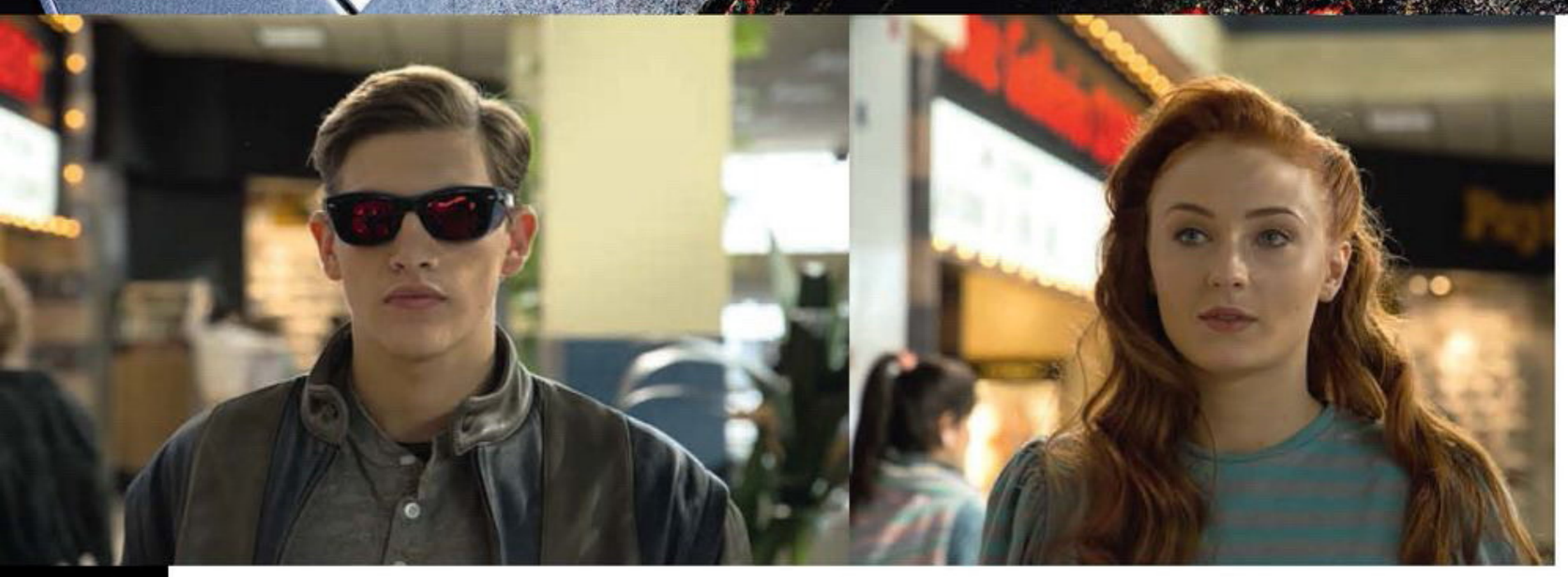
ПЛАТФОРМА: PlayStation 3 и 4, PC
ДАТА ВЫХОДА: 2008–2016

Еще одна жертва безалаберной маркетинговой политики Sega. Valkyria Chronicles – это, наверное, наилучшая иллюстрация поговорки «начали за здравие, а кончили за упокой». Первая часть – великолепная смесь книжного сюжета и тактики. Вторая – своеобразный дейт-сим с возможностью подумать головой, но уже для PlayStation Portable. В чем мораль? А нет ее. Просто в Sega, как всегда, решили учудить нечто странное.

В ПРОШЛОЙ СЕРИИ

КАК КИНОВСЕЛЕННАЯ ПЕРЕЗАПУСТИЛА «ЛЮДЕЙ ИКС»

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ



Киновселенная «Людей Икс» насчитывает уже не первый десяток лет, а приключениям мутантов на страницах комиксов так вообще больше полувека. Этой весной в широкий прокат выходит картина «Люди Икс: Апокалипсис», поэтому мы решили вспомнить, что успело произойти в мире мутантов за это время.

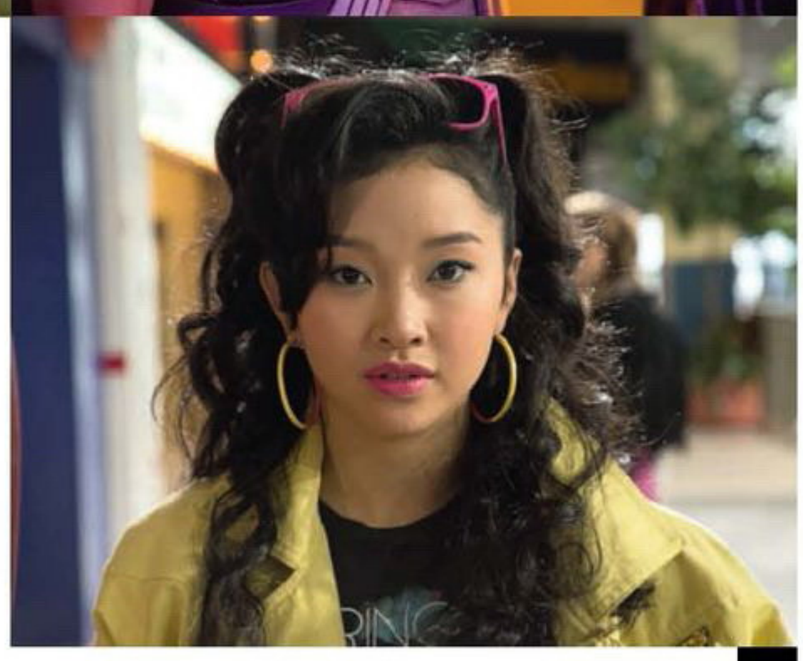
В вышедшем в 2000 году фильме «Люди Икс» мы впервые знакомились с людьми, наделенными от рождения сверхспособностями, а также узнавали трех основных героев серии. Магнето пережил в детстве холокост, мастерски управляет металлами и считает людей прошлой ступенью эволюции. Сами люди, кстати говоря, относятся к мутантам настороженно или вовсе их ненавидят, а в высших политических кругах рассматривается закон об обязательной регистрации мутантов.

Профессор Чарльз Ксавьер, очень мощный и очень лысый телепат и телекинетик, когда-то был другом Магнето и, наоборот, хочет мира между мутантами и людьми. Он же создает школу для одаренных детей, где опытные сверхлюди учат новичков справляться со своими способностями. И, наконец, кто не знает Росомаху – брутального канадского парня с адамантиевыми когтями, ускоренной регенерацией, полной амнезией и извечно хмурым видом, но очень добрым сердцем.

Магнето решает раз и навсегда покончить с гонениями мутантов, крадет сенатора, который предложил закон о создании специальных резерваций, и превращает его в мутанта с помощью особого устройства. У машины есть всего один недостаток – подвергшиеся ее воздействию умирают через несколько дней, – но Магнето не знает об этом, поэтому хочет использовать ее во время саммита ООН, чтобы превратить глав мировых стран в мутантов.

Тем не менее Ксавьеру и его ученикам удается остановить Магнето, а также победить его команду «Братство». Правда, самой верной приспешнице злодея, Мистик, удается сбежать благодаря способности перенимать внешность других людей. Сам же Магнето заключен в пластмассовую тюрьму, из которой грозится сбежать.

Что и происходит во второй части, когда полковник Уильям Страйкер пытается унич-



тожить всех мутантов с помощью машины Ксавьера под названием «Церебро». Благодаря сыворотке, позволяющей управлять мутантами, он заставляет профессора отыскивать сверхлюдей по всему миру и убивать их. К счастью, объединенные усилия команды Людей Икс и Магнето предотвращают катастрофу – увы, ценой жизни Джин Грей, которая спасает своих друзей, удержав силой мысли огромную массу воды.

Впрочем, как это водится в комиксах, Джин погибает не до конца. Она становится физическим воплощением космической Силы Феникса, убивает своего возлюбленного Циклопа (парень, который отлично стреляет глазами), а также распыляет Ксавьера в космическую пыль. Хитрый интриган Магнето использует Феникс в своих целях и стравливает ее с людьми, которые к этому моменту изобрели излечивающее мутации лекарство. После грандиозной битвы посреди Сан-Франциско Росомаха убивает Джин, а Магнето лишается своих способностей. Правда, тоже не до конца – как и профессор Ксавьер, который успевает перед смертью переселить свое сознание в тело коматозного пациента.

Следующий фильм серии концентрируется на предыстории Росомахи. Выясняется, что они с братом, обладающим аналогичными способностями, родились в середине XIX века и почти сто лет спустя были завербованы молодым Уильямом Страйкером, чтобы в команде других мутантов выполнять военные операции по всему свету.

Страйкер убивает возлюбленную Росомахи (о чем тот не знает) и тем самым вынуждает мутанта, жаждущего мести, согласиться на операцию. В его скелет вводят адамантий, один из самых крепких металлов во вселенной, что и позволяет ему в итоге победить Страйкера. Полковнику удается сбежать, а также прострелить голову Росомахе адамантиевой пулей, из-за чего он теряет память.

События картины «Люди Икс: Первый класс» тоже считаются приквелом, но ко всей оригинальной трилогии. Действие происходит в 1960-х годах, молодой Ксавьер знакомится с молодой Мистик и Магнето, все вместе они создают первую команду людей со сверхспособностями. Команда побеждает мутанта Себастьяна Шоу, который пытается устроить ядерную войну между СССР и США с помощью Карибского кризиса. Увы, в процессе шальная пуля парализует Ксавьера, Магнето в ярости убивает Шоу и вместе с присоединившейся к нему Мистик уходит в закат.

И снова мы возвращаемся к Росомахе, на этот раз в настоящее время. Сюжет фильма «Росомаха: Бессмертный» не несет особой смысловой нагрузки и выделяется двумя важными моментами. Во-первых, Логан лишается всего адамантия вследствие природной доверчивости (решил помочь когда-то спасенному японцу, а он взял и попытался отнять его способности). Во-вторых, в конце фильма Магнето и Ксавьер находят Росомаху в аэропорту и просят о помощи.

Более-менее разобрались в перипетиях сюжета? Отлично, а теперь забудьте про них. «Люди Икс: Дни минувшего будущего» переворачивает события с ног на голову – хотя по-другому и не может быть, когда в деле замешаны путешествия во времени. В недалеком будущем боевые роботы Стражи, созданные для отлова мутантов, взбунтовались и превратили мир в руины. В отчаянии последние выжившие посылают сознание Росомахи в прошлое, чтобы он предотвратил катастрофу.

Оказавшись в 1973 году, Росомаха находит молодого Ксавьера, вместе с ним освобождает из тюрьмы Магнето (попутно помирив друзей), а также не дает Мистик убить Боливара Траска, создателя Стражей. Последнее событие меняет будущее, так как изначально именно оно стало началом цепочки. Вернувшись в настоящее, Росомаха обнаруживает, что история полностью поменялась. Итак, что же стало новым?

Во-первых, Ксавьер жив и его школа успешно работает. Живы и Джин Грей с Циклопом. Во-вторых, в 1973 году Мистик принимает облик Страйкера и забирает Логана с собой. Видимо, настоящий Страйкер так и не провел над ним операцию, скелет Росомахи все такой же костяной – новая временная линия отходит от второй и третьей частей «Людей Икс», а значит, нас ждет иная интерпретация трагических событий.

■■■

Вполне возможно, что Росомаха попадет на операционный стол при других обстоятельствах. Джин, вероятно, рано или поздно обнаружит в себе темную силу Феникса, ведь время не терпит сильных изменений. Так или иначе, подтвердить или опровергнуть догадки мы сможем лишь после выхода картины «Люди Икс: Апокалипсис», где действие происходит как в прошлом (1980 год), так и в будущем, а герои борются с самым могущественным мутантом на земле, Апокалипсисом. Хотя мы-то знаем, что в итоге придет Дэдпул и надерет ему задницу. ■

ЗАЩИЩАТЬ

Как деретесь?

Да

Вы происходите из богатой семьи?

Нет

С виду в вас легко заподозрить мутанта

Вы предпочитаете смешанный стиль боя

Зачастую вы используете один-два любимых приема

Всё очевидно с первого взгляда

Нет

Ваш выбор, когда наступит время запустить чем-нибудь в противника

Любите ли вид крови?

Помимо отменных физических показателей, вы отличаетесь острым умом

Да

Сгустки взрывающихся плазмоидов

Да

Зверь

Нет

Как вы преодолеете физическое препятствие у себя на пути?

Джубили

Росомаха

Нет

Что для вас важнее в критической ситуации?

При помощи левитации

Телепортироваться подальше от опасности

Джин Грей

Быстро залечить свои раны прямо на поле боя

Металлические перья

Нравится ли вам отвратительная погода?

Попрыгун

Разрушите потоком плазмы

Архангел

Нет

Да

Шторм

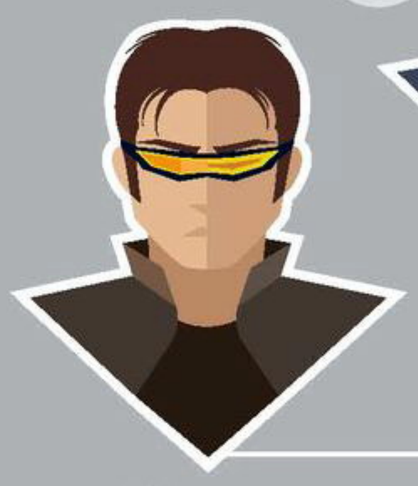
Ещё таланты?

Колосс

Хавок

Вы умеете поглощать космическую энергию

Проф. Икс



Циклоп

Вы хорошо деретесь врукопашную

РАЗРУШАТЬ

Вас можно показывать людям?

Да

Вы имеете прямое отношение к «Братству»

Нет

Издалека вас можно принять за Росомаху, хотя на самом деле вы куда более злой

Да, действительно часто путают

Совсем нет

А может, вас сравнивают с кем-то из других известных Людей Икс?

Да, такое действительно бывает

Нет, я гораздо страшнее и мощнее всех остальных мутантов!

Нет, слишком нестабильный

Нет, мне они не по душе

Пиро

Да

Насколько?

Уничтожаю их из добрых побуждений

Вы там на главных ролях?

Старaюсь вести себя тихо

Мистик

Самый важный!

Магнето

Всей душой ненавижу

Боливар Траск

Грейдон Крид

Какая прическа кажется вам более стильной?

Тёмный Зверь

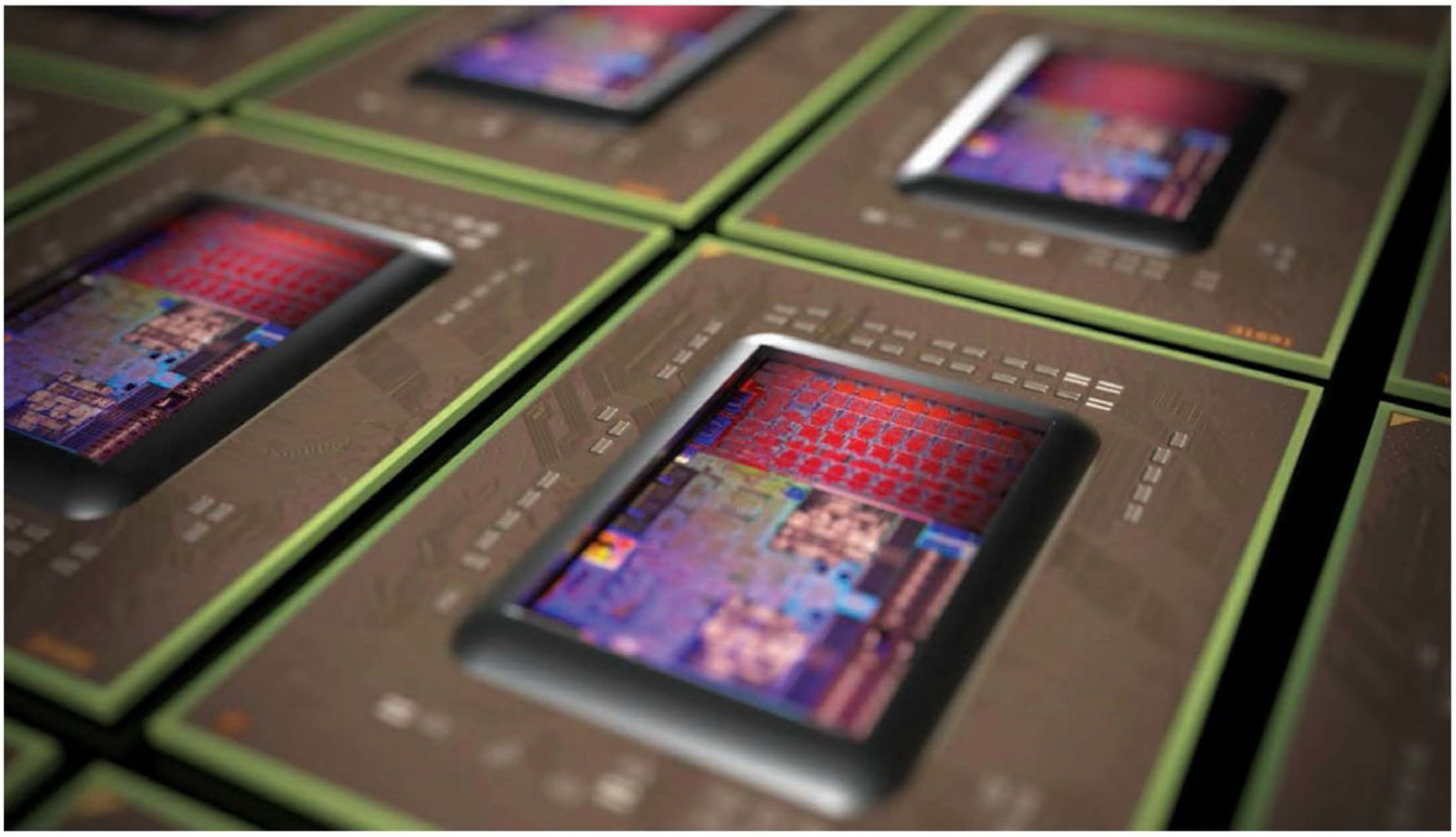
Модный ирокез

Дакен

Апокалипсис

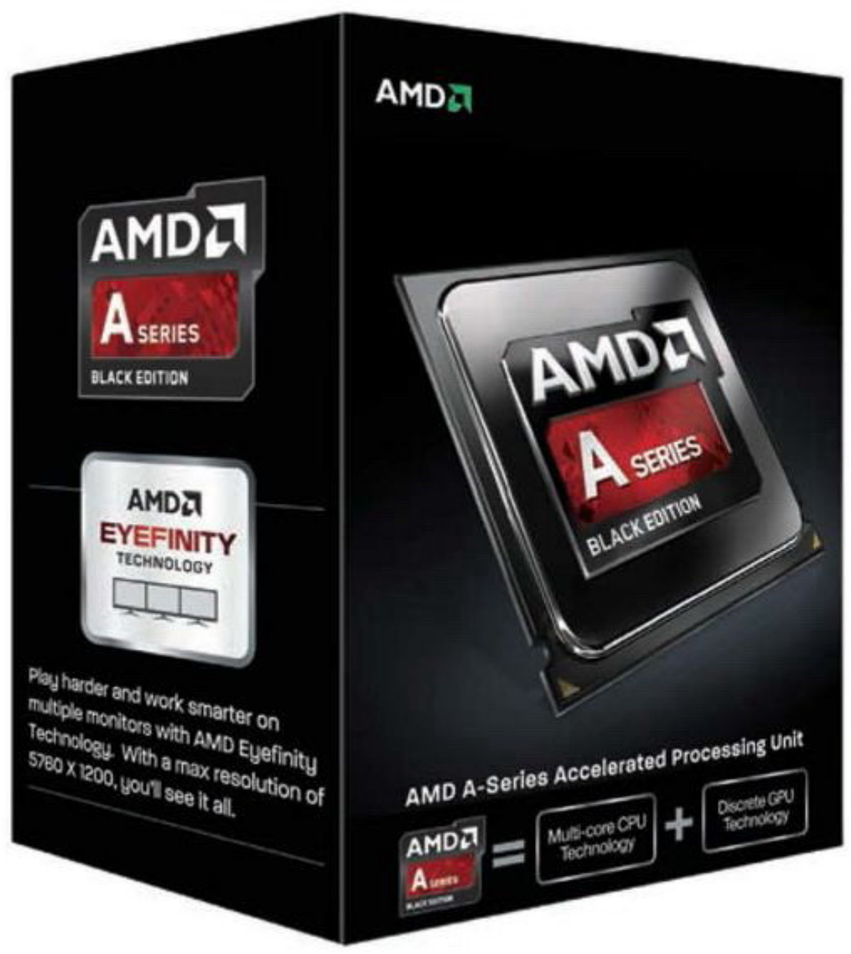
Львиная грива

Саблезубый



ДВА В ОДНОМ

Тестирование шести APU от AMD



Стоимость комплектующих по-прежнему остается замороженной на грабительском уровне зимы 2015 года: за нынешнюю цену одной топовой видеокарты три года назад можно было собрать целый игровой компьютер. Вот и приходится ухищряться и придумывать, на чем бы сэкономить при сборке игровой машины. Мы долго-долго думали и решили предложить вам отказаться при сборке системника от... Не поверите! От видеокарты! А все потому, что обратили свой взгляд на **APU** от **AMD**. Что это такое? Сейчас расскажем.

Так было вначале

Если кратко, то термин APU (Accelerated Processing Unit, ускоренное обрабатывающее устройство) означает микропроцессорную архитектуру, подразумевающую объединение центрального процессора с графическим на одном кристалле. Иными словами, это тот же **CPU**, но с интегрированной графикой. Такие процессоры называют гибридными.

Впервые идею создания APU озвучили представители процессорного гиганта AMD в 2006 году после приобретения им канадской фирмы **ATI**, выпускающей графические процессоры серии Radeon. Впоследствии идея получила кодовое название **AMD Fusion**, что на русский язык переводится как «слияние». Ее суть заключалась в объединении центрального микропроцессора (на основе решений AMD) и графического чипа на основе Radeon, создаваемых приобретенной ATI. По замыслу разработчиков, такой гибридный процессор давал бы возможность

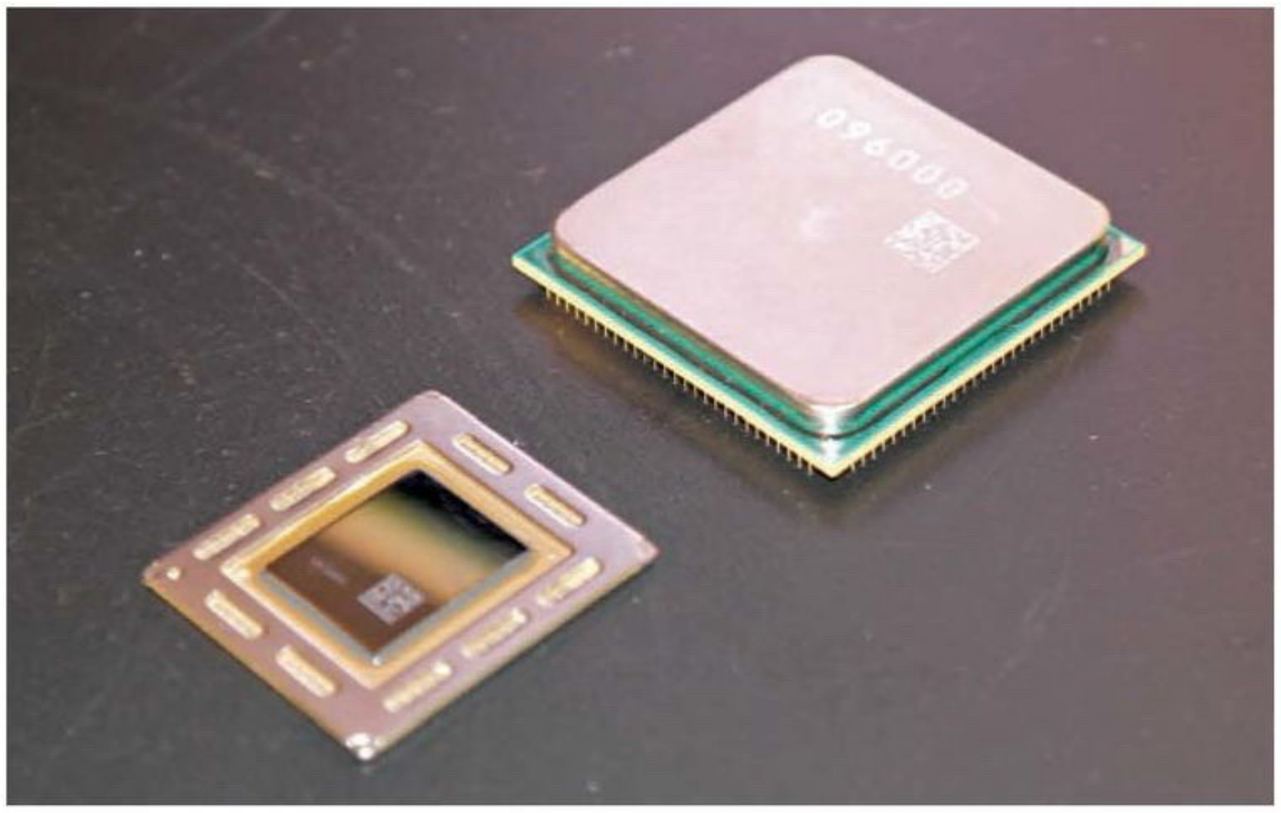
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор	AMD A10-7850K	AMD A10-7700K	AMD A8-7600	AMD A4-7300	AMD A4-5300	AMD A4-4000
Название ядра	Kaveri	Kaveri	Kaveri	Richland	Trinity	Richland
Количество ядер	4	4	4	2	2	2
Микроархитектура	Steamroller	Steamroller	Steamroller	Piledriver	Piledriver	Piledriver
Процессорный разъем	Socket FM2+	Socket FM2+	Socket FM2+	Socket FM2	Socket FM2	Socket FM2
Разблокированный множитель	есть	есть	нет	нет	нет	нет
Тактовая частота	3,7 ГГц	3,4 ГГц	3,1 ГГц	3,8 ГГц	3,4 ГГц	3 ГГц
Turbo Boost	до 4 ГГц	до 3,8 ГГц	до 3,3 ГГц	до 4 ГГц	до 3,8 ГГц	до 3,2 ГГц
L2-кэш	4 МБ	4 МБ	4 МБ	1 МБ	1 МБ	1 МБ
Графическое ядро	Radeon R7	Radeon R7	Radeon R7	Radeon HD 8470D	Radeon HD 7480D	Radeon HD 7480D
Архитектура GPU	GCN	GCN	GCN	VLIW4	VLIW4	VLIW4
Шейдерные процессоры	512	384	384	192	128	128
Частота GPU	720 МГц	720 МГц	720 МГц	800 МГц	723 МГц	720 МГц
Поддержка DDR3	DDR3-2133	DDR3-2133	DDR3-2133	DDR3-1600	DDR3-1600	DDR3-1333
TDP	95 Вт	95 Вт	65 Вт	65 Вт	65 Вт	65 Вт
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	32 нм	32 нм	32 нм
Средняя цена на апрель 2016 года	8551 рубль	8285 рублей	6190 рублей	2670 рублей	2394 рубля	2050 рублей

выпускать компактные, автономные, экономичные, унифицированные системы, позволяющие выполнять широкий круг задач, где не требуется обработка тяжелой графики.

Сказано – сделано! Первое поколение APU от AMD вышло в 2011 году под именем **Llano**. Эти процессоры имели два, три или четыре ядра **Husky** с микроархитектурой, аналогичной **Athlon II**, заряжались графическим ядром Sumo, унаследовавшим микроархитектуру младших представителей пятитысячной серии Radeon HD, и потребляли не более 100 Вт. Но, честно говоря, даже старший представитель семейства, **AMD A8-3850**, с современными на тот момент играми (и то не со всеми) справлялся с огромным трудом и лишь на минимальных настройках.

Осенью 2012 года на рынок вышло второе поколение APU от AMD – **Trinity**. В линейку гибридов вошло сразу шесть моделей – от **AMD A4-5300** до **AMD A10-5800K** с разблокированным множителем. Именно они и стали



ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

War Thunder

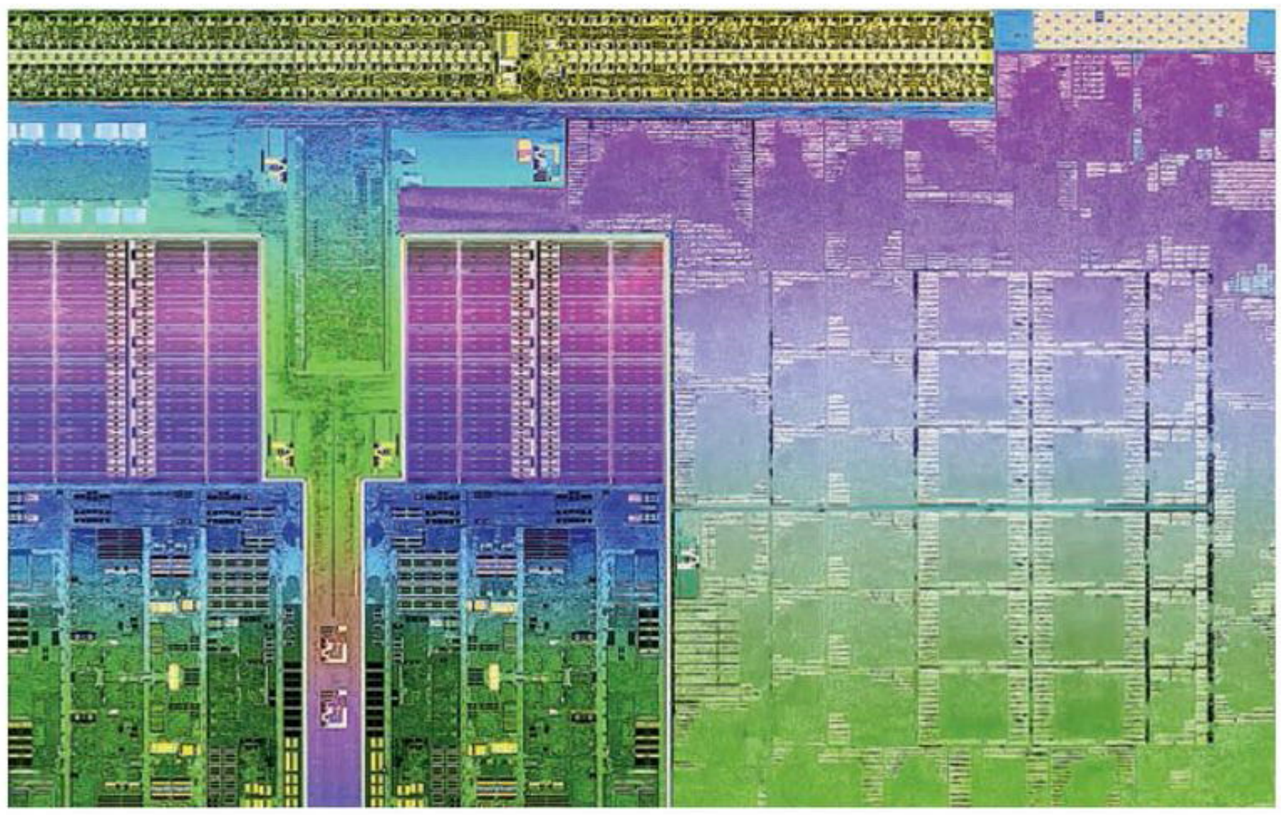
1680x1050						
Настройки	Min	Low	Medium	High	Max	%
AMD A10-7850K	206,9	88,8	79	61,1	40,5	100%
AMD A10-7700K	196,6	78,9	68,7	54,1	51,7	94%
AMD A8-7600	188,8	76,9	67,9	53,7	52	92%
AMD A4-7300	134,9	45,3	38	26	16,7	55%
AMD A4-5300	111,4	32,3	27,4	20,4	19,6	44%
AMD A4-4000	103,5	32	27,5	16,6		38%
1920x1080						
Настройки	Min	Low	Medium	High	Max	%
AMD A10-7850K	199,3	77,5	69,4	53,8	36,1	100%
AMD A10-7700K	193,5	68	59,3	47,2	46,5	95%
AMD A8-7600	180,5	67,2	58,7	47,6	45,9	92%
AMD A4-7300	127,6	39,6	33,2	16	14,4	53%
AMD A4-5300	106	28,6	24,5	17,8	17,3	45%
AMD A4-4000	94,6	27,5	22,5	16,8	16	41%

Dota 2

1680x1050					
Настройки	Min	Medium	High	Max	%
AMD A10-7850K	88,1	61,8	40,7	35	100%
AMD A10-7700K	91,1	56,7	38,4	33,2	97%
AMD A8-7600	90,2	56,7	39	35	98%
AMD A4-7300	51,3	36,3	18,8	17,1	55%
AMD A4-5300	48,4	36,6	13,9	13,8	50%
AMD A4-4000	43,4	29,9	13,6	13	44%
1920x1080					
Настройки	Min	Medium	High	Max	%
AMD A10-7850K	83,6	58,2	35,1	30,8	100%
AMD A10-7700K	80,2	59	33,9	31,7	99%
AMD A8-7600	78	49,2	33,4	29,2	91%
AMD A4-7300	48,8	32,4	15,9	15,3	54%
AMD A4-5300	46,3	32,8	12,7	12	50%
AMD A4-4000	41,9	29,2	12	11,6	46%

World of Tanks

1680x1050						
Настройки	Min	Low	Medium	High	Max	%
AMD A10-7850K	83,4	81,5	36,9	28,2	24,1	100%
AMD A10-7700K	82,7	79,3	34,5	25,8	21,7	96%
AMD A8-7600	84,9	84	34,6	27,6	22,8	100%
AMD A4-7300	52,4	51,2	19,1	16,2	15,5	61%
AMD A4-5300	48,8	48,1	16,2	16,2	16,1	57%
AMD A4-4000	43,9	43,7	16,1	16	16,1	53%
1920x1080						
Настройки	Min	Low	Medium	High	Max	%
AMD A10-7850K	82	79	32,4	24,5	20,8	100%
AMD A10-7700K	82,8	80,4	30,9	22,6	18	98%
AMD A8-7600	83,5	81,8	30,7	24,3	18,9	100%
AMD A4-7300	52	51	17,2	16,3	16,6	64%
AMD A4-5300	40,5	40,1	16	15,3	12	52%
AMD A4-4000	42,7	42,1	16,2	16	15,9	56%



первооткрывателями процессорной архитектуры **Piledriver** и первыми массовыми APU.

Графическая часть кристалла была серьезно переработана: вместо ядер **VLIW5**, родом из **Radeon HD 6800**, новые чипы использовали модули **VLIW4**, на которых работали видеокарты серии **Radeon HD 7000**. Переход на архитектуру VLIW4 позволил устанавливать меньше потоковых ядер, но использовать их более эффективно, что также хорошо сказалось на тепловом пакете процессора и его тактовой частоте.

Мы не можем утверждать, что второе поколение APU от AMD совершило абсолютный прорыв в мощности встроенной графики, но в не изобилующие спецэффектами игры вроде **Diablo 3** или **World of Warcraft: Cataclysm** стало возможным комфортно играть и без дискретной видеокарты. А в сравнении с Llano новый Trinity стал мощнее где-то на треть.

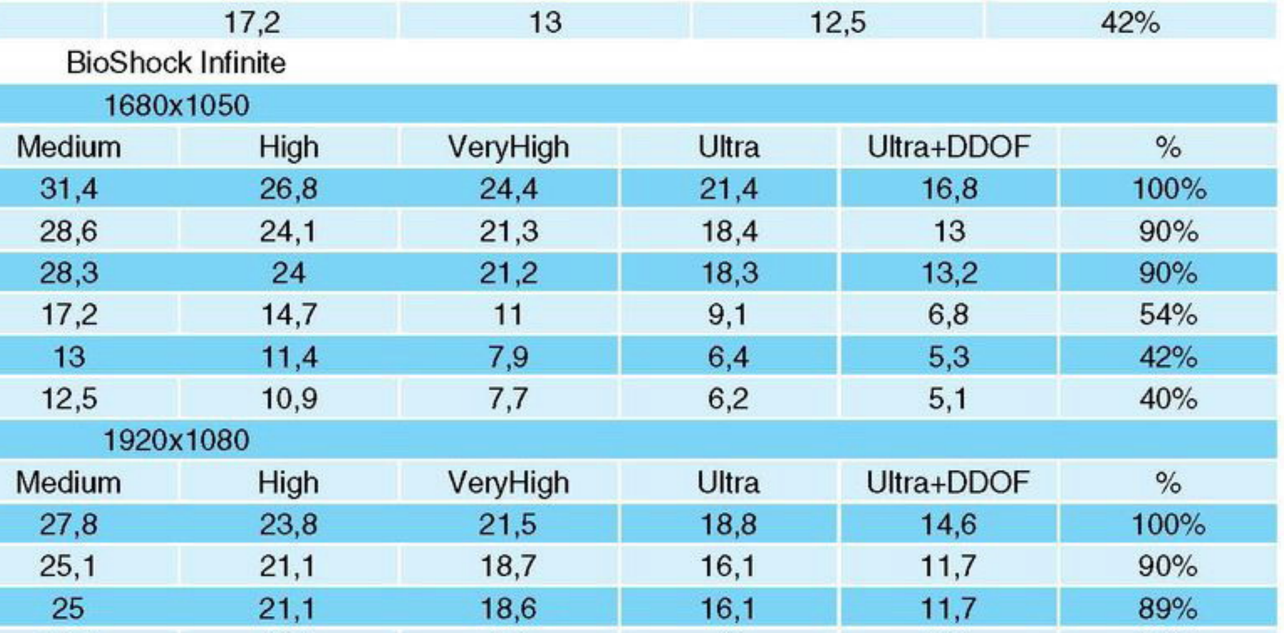
Третье поколение APU от AMD – **Richland** – вышло в середине 2013 года. Эти чипы по-прежнему были

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ							
Grand Theft Auto 5							
1680x1050							
Настройки	Low		Medium			%	
AMD A10-7850K	34,2		20,3			100%	
AMD A10-7700K	33,3		20,9			99%	
AMD A8-7600	34,7		20,1			101%	
AMD A4-7300	23		12,2			65%	
AMD A4-5300	18,1		10,3			52%	
AMD A4-4000	18		9,6			51%	
1920x1080							
Настройки	Low		Medium			%	
AMD A10-7850K	31,4		18			100%	
AMD A10-7700K	29,9		18,9			99%	
AMD A8-7600	31,5		18,4			101%	
AMD A4-7300	21		11,4			66%	
AMD A4-5300	16,1		9,4			52%	
AMD A4-4000	16		8,2			49%	
GRID Autosport							
1680x1050							
Настройки	VeryLow	Low	Medium	High	VeryHigh	%	
AMD A10-7850K	118,9	64,3	52,9	35,8	21,7	100%	
AMD A10-7700K	116,7	60,7	48,7	32,4	19,4	95%	
AMD A8-7600	109,9	58,6	49	32	19,2	92%	
AMD A4-7300	57,8	29,1	20,2	18,1	12,6	47%	
AMD A4-5300	54,7	26,6	20,9	14,1	12,5	44%	
AMD A4-4000	50,8	24	19,7	13,5	12,5	41%	
1920x1080							
Настройки	VeryLow	Low	Medium	High	VeryHigh	%	
AMD A10-7850K	108,6	55,4	46,1	32,3	19,6	100%	
AMD A10-7700K	106,1	52,1	42,7	29,2	17,5	95%	
AMD A8-7600	100,4	52,2	42,9	28,9	17,4	92%	
AMD A4-7300	57,9	28,5	23,5	16,5	12,5	53%	
AMD A4-5300	51,2	24,1	18,3	13	12,5	45%	
AMD A4-4000	46,1	22,1	17,2	13	12,5	42%	
BioShock Infinite							
1680x1050							
Настройки	UltraLow	Low	Medium	High	VeryHigh	Ultra	Ultra+DDOF	%
AMD A10-7850K	48,1	36,5	31,4	26,8	24,4	21,4	16,8	100%
AMD A10-7700K	45,8	33,8	28,6	24,1	21,3	18,4	13	90%
AMD A8-7600	45,6	33,5	28,3	24	21,2	18,3	13,2	90%
AMD A4-7300	31,2	21,6	17,2	14,7	11	9,1	6,8	54%
AMD A4-5300	25,8	16,8	13	11,4	7,9	6,4	5,3	42%
AMD A4-4000	24,4	16	12,5	10,9	7,7	6,2	5,1	40%
1920x1080								
Настройки	UltraLow	Low	Medium	High	VeryHigh	Ultra	Ultra+DDOF	%
AMD A10-7850K	43,25	32,6	27,8	23,8	21,5	18,8	14,6	100%
AMD A10-7700K	41,1	29,9	25,1	21,1	18,7	16,1	11,7	90%
AMD A8-7600	40,6	29,8	25	21,1	18,6	16,1	11,7	89%
AMD A4-7300	27,5	18,9	15,1	12,9	9,6	8	5,8	54%
AMD A4-5300	22,6	14,6	11,3	9,9	7	5,6	4,5	41%
AMD A4-4000	21,4	21,3	10,9	9,5	6,7	5,5	4,4	44%

основаны на архитектуре Piledriver и отличались от предшественников лишь несколькими изменениями, направленными на снижение энергопотребления. Графическая часть APU сколько-нибудь существенно не изменилась, а потому их производительность в играх осталась на уровне Trinity.

Настоящее

Гибридные процессоры **Kaveri** (четвертое поколение APU) появились в 2014 году и успешно продаются по настоящее время. Они объединяют x86-ядра с микроархитектурой **Steamroller** и графическое ядро класса Radeon R7 с GCN-архитектурой. Впрочем, не пропали с полок магазинов и представители Richland/Trinity – самые экономные могут выбрать что-нибудь из них. Мы же взяли на тесты шесть наиболее популярных в нашей стране и сбалансированных по цене (не забываем, что собираем игровой компьютер в условиях экономического кризиса) APU:



СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ				
		3DMark		
Процессор	Overall	Graphics	Physics	%
AMD A10-7850K	1463	1601	4439	100%
AMD A10-7700K	1305	1412	4197	89%
AMD A8-7600	1227	1327	4119	84%
AMD A4-7300	559	642	2107	38%
AMD A4-5300	423	436	1774	29%
AMD A4-4000	415	432	1674	28%
		Unigine Heaven 4.0		
Процессор	FPS	Scores	%	%
AMD A10-7850K	6,3	152	100%	100%
AMD A10-7700K	5,9	147	97%	89%
AMD A8-7600	5,9	174	114%	84%
AMD A4-7300	2,9	74	49%	38%
AMD A4-5300	2,3	57	38%	29%
AMD A4-4000	2,2	55	36%	28%
		WinRAR		
Процессор	x1	xN	%	%
AMD A10-7850K	1060	3558	100%	100%
AMD A10-7700K	1059	3633	102%	89%
AMD A8-7600	1032	3539	99%	84%
AMD A4-7300	1078	1903	65%	38%
AMD A4-5300	1056	1851	63%	29%
AMD A4-4000	983	1731	59%	28%
		TrueCrypt		
Процессор	AES-Twofish-Serpent		%	
AMD A10-7850K	155		100%	
AMD A10-7700K	148		95%	
AMD A8-7600	143		92%	
AMD A4-7300	63		41%	
AMD A4-5300	55,8		36%	
AMD A4-4000	48,9		32%	
		Cinebench R15		
Процессор	x1	xN	Multi	%
AMD A10-7850K	92	311	3,4	100%
AMD A10-7700K	85	284	3,33	91%
AMD A8-7600	86	279	3,25	90%
AMD A4-7300	85	139	2,88	45%
AMD A4-5300	78	126	1,62	41%
AMD A4-4000	67	114	1,66	37%
		AIDA64 (ГБ/с)		
Процессор	Оперативная память (чт./зап./коп./лат.)	L1-кэш (чт./зап./коп./лат.)	L2-кэш (чт./зап./коп./лат.)	
AMD A10-7850K	20/11,7/18,6/83,5	242,6/110/224,4/1	175,6/57,4/113,4/10,5	
AMD A10-7700K	20,54/11,7/20,6/79,6	230,2/106,2/212,9/1,1	187,7/65,2/100,6/10,7	
AMD A8-7600	189,7/10,2/17,2/84,2	230,2/106,1/219,9/1,1	190,7/57,4/166,8/19,4	
AMD A4-7300	15,6/8,8/13,8/73,6	124,3/23,8/49/1,1	83,2/22,3/40,7/9,9	
AMD A4-5300	15,3/9/13,6/74,4	111,8/21,3/44,5/1,2	74,9/20,3/36,5/10,1	
AMD A4-4000	14,4/8,5/12,3/77,9	101,8/189,6/39,5/1,3	67/17,9/32,4/11,8	

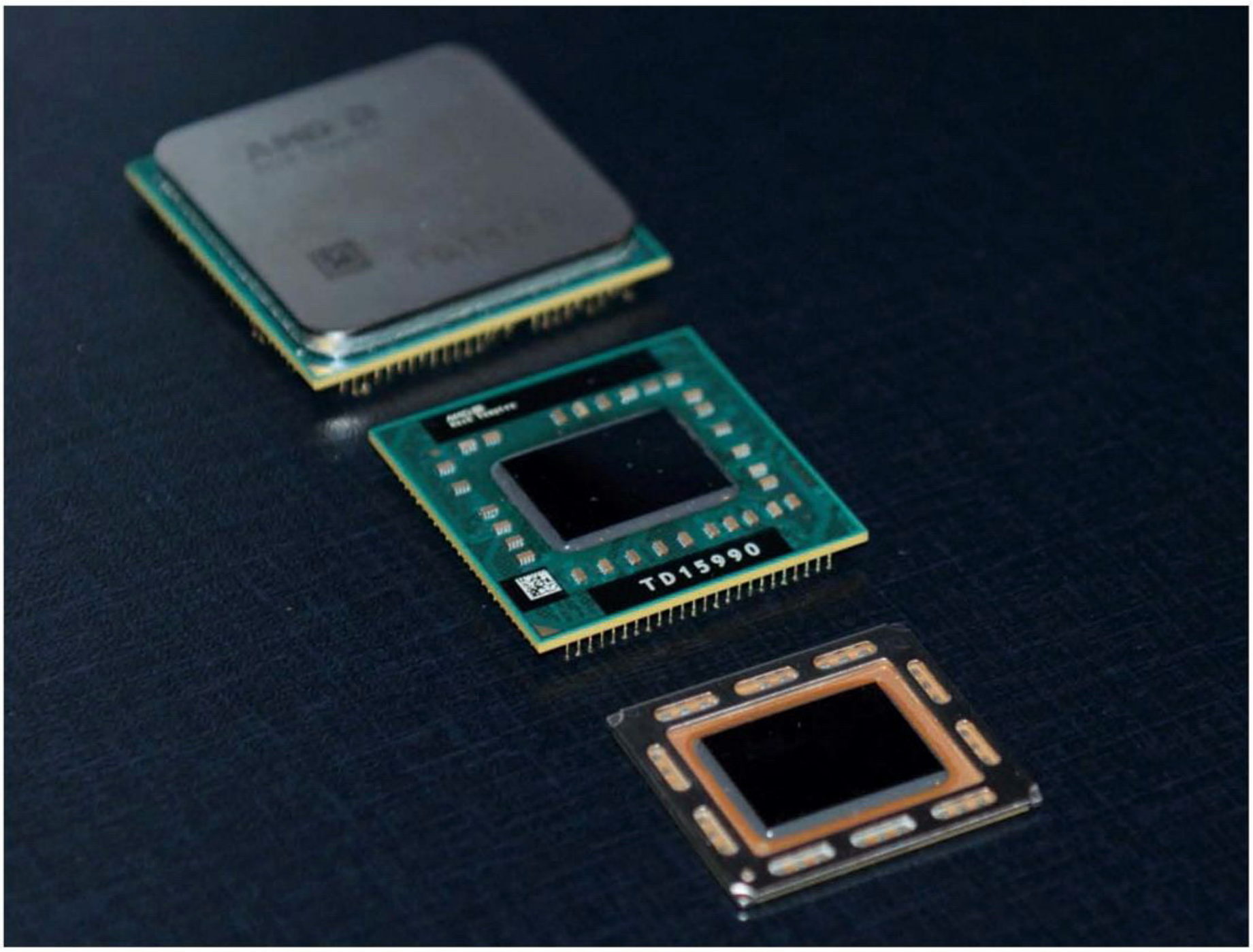
AMD A10-7850K, **AMD A10-7700K**, **AMD A8-7600**, **AMD A4-7300**, **AMD A4-5300**, **AMD A4-4000**.

Старшие модели (AMD A10-7850K, AMD A10-7700K, AMD A8-7600) относятся к более молодому поколению Kaveri, со всеми вытекающими из этого преимуществами: графическое ядро класса Radeon R7 на **GCN 1.1 (Graphics Core Next)**, использующейся в актуальной линейке дискретных видеокарт от AMD, и микроархитектура Steamroller.

А вот младшие модели (AMD A4-7300, AMD A4-5300, AMD A4-4000) уже «на пенсии» – в их основе лежит уходящее в прошлое семейство Richland/Trinity, а за графическую часть отвечают Radeon HD разных поколений и модификаций. А чтобы вы не запутались, все технические характеристики наших подопытных мы по полочкам разложили в единой табличке на соседней странице.

Методика тестирования

Для всеобъемлющего и бескомпромиссного тестирования APU мы собрали стенд на базе материнской платы **Gigabyte GA-F2A88XM-D3H**, вставили ее в корпус **Thermaltake Urban SD1**, добавили две планки опера-



тивной памяти **AMD Radeon R9 Memory** (DDR3-2400 МГц) по 4 ГБ каждая, закатали все игры и тестовые приложения на **OCZ ARC 100** (120 ГБ), а под операционную систему оставили **A-DATA XPG SX910** (128 ГБ). Запитали все это дело мы через **Hiper 530W HPU-4M530-PU**.

В список синтетики у нас вошли **PCMark**, **3DMark**, **Unigine Heaven 4.0**, **WinRAR**, **TrueCrypt**, **Cinebench R15** и **AIDA64**. Игровой набор составили исключительно хиты последних лет: **War Thunder**, **Dota 2**, **World of Tanks**, **Grand Theft Auto 5**, **The Witcher 3: Wild Hunt**, **GRID Autosport** и **BioShock Infinite**. Поскольку процессоры от Intel не могут составить серьезную конкуренцию APU от AMD по графической части, междоусобную войну мы устраивать не стали. Нас больше интересовал вопрос, способны ли современные APU заменить дискретное видео в современных играх. И результаты оказались более чем любопытными.

Результаты

Признаемся, когда мы только задумывали этот тест, мы относились к нему как к своего рода шутке. Из разряда «какие могут быть игры на процессоре, так, пасьянсы раскладывать». В реальности все оказалось куда интереснее.

Да, о третьем «Ведьмаке» и даже пятой GTA с APU остается только мечтать. Нормально в них можно поиграть только на старом 15-дюймовом мониторе с разрешением 1366x768, да и то на минимальных настройках графики. Совсем другое дело – сетевые игры.

Возьмем War Thunder. В Full HD его потянули все наши испытуемые. Притом младшая тройка позволила выставить средние настройки графики, а старшая без вопросов справилась и с предельными. Аналогично с Dota 2 и World of Tanks – идут на любых процессорах без лагов и тормозов. На удивление достойно кристаллы проявили себя и в GRID Autosport. До «самых высоких» настроек не дотянулась ни одна модель, но с «высокими» и «средними» наши испытуемые справлялись без вопросов.

А это значит, что APU хоть и не могут пока заменить собой даже R7 370, но заслуживают гораздо больше внимания, чем пару-тройку лет назад. Как показали наши тесты, это самый недорогой вариант для тех, кому нужен новый компьютер для игр уровня квестов от **Telltale**, флэш-проектов вроде **The Binding of Isaac** и даже весьма серьезных и популярных World of Tanks, War Thunder или Dota 2. Стоят такие APU от двух до восьми тысяч рублей. Для сравнения: самый недорогой процессор и видеокарта сегодня обойдутся не меньше чем в десять-двенадцать тысяч рублей. ● *Кирилл Данилов*

Конкуренты

А что же все это время делал игрок номер один рынка процессоров – компания Intel? Вы не поверите, но гибридный процессор у Intel вышел даже раньше, чем у AMD. В 2010 году в чипах Core i7/i5/i3 появилось встроенное видеоядро под именем HD Graphics.

При этом Intel никогда не называла свои процессоры «APU», именуя их традиционным термином «CPU» (или же «CPU со встроенным графическим ядром»), что, впрочем, понятно. Ведь само графическое ядро выпускалось по более крупному техпроцессу, нежели процессорная часть (45-нм против 32-нм), да и стояло оно отдельно от кристалла, просто под одной крышкой. Не в последнюю очередь это было связано и с низкой производительностью: чипы HD Graphics серий 2000, 2500, 3000 не сильно опережали обычную встраиваемую в северный мост графику, и в отдельных режимах могли в 4 раза уступать вышедшим на год позже APU AMD Llano.

В том же 2010 году появился и первый массовый APU в игровых консолях. В Xbox 360 Slim стали устанавливать чип XCGPU, объединявший в себе Xenon CPU и Xenos GPU. Такой процессор содержал в себе 372 миллиона транзисторов и производился компанией GlobalFoundries по 45-нанометровому техпроцессу. В сравнении с исходным чипсетом Xbox 360 потребление питания уменьшилось на 60%, а физический размер чипа – на 50%.

Более того, сердце текущего поколения консолей – Xbox One и PlayStation 4 – это тоже APU, построенные на архитектуре AMD Jaguar. Уровень их производительности находится на отметке дискретной видеокарты AMD Radeon HD 7850. Сами чипы почти идентичны, разве что в кристаллах у «синих приставок» больше ROP-блоков и вычислительных ядер (что дает им некоторое преимущество в производительности), а у «зеленых» процессоров выше тактовая частота блоков CPU и GPU. В целом же использование одного вычислительного чипа вместо двух позволило Sony и Microsoft заметно снизить себестоимость приставок, их габариты и энергопотребление.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Перестаем экономить на мелочах. Функционал системы «Дешево и сердито» расширим за счет терабайтного жесткого диска **Seagate ST1000DM003** и продвинутой материнской платы **ASUS A88XM-A** с чипсетом **AMD A88X**. А разогнанная донельзя версия **ASUS STRIX-GTX950-DC2OC-2GD5-GAMING** и относительно новый процессор **AMD Athlon II X4 870K** в качестве апгрейда подтянут уровень производительности.

- Основные компоненты «Накопил!» и «Смерть тормозам» ощутимо подешевели. На радикальный апгрейд процессоров и видеокарт еще не хватает, а вот для замены материнской платы на игровую **ASUS B150 PRO GAMING D3** и терабайтный жесткий диск как раз.

- «Всё на максимум» оправдывает свое название. Возьмем материнскую плату **ASUS P170 PRO GAMING** с полным набором современных интерфейсов, видеокарту **Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD** с фабричным разгоном до 1329 МГц в режиме Boost и поместим всю эту красоту в продуваемый тремя большими вентиляторами корпус **Zalman Z9 U3**.

- Процессор **Intel Core i7-6700K** с разблокированным множителем теперь доступен и для базового комплекта «Займи, но купи!». Реализовать все возможности этого чипа поможет материнская плата **Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5** и процессорный кулер **Deepcool Gammaxx S40**, доступный в качестве апгрейда.

- Пора переходить к новым интерфейсам. Обратите внимание на впечатляющую скорость чтения/записи у **SSD Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G**.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II X4 840 (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,1–3,8 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	3950 ($57,1)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	650 ($9,4)
Материнская плата: ASUS A88XM-A (mATX, Socket FM2+, AMD A88X, 4x DDR3-1333/2133 МГц до 64 ГБ, PCIe x16, PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3950 ($57,1)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1500 ($21,7)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX950-DC2OC-2GD5-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 950, 1165–1355/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 600 ($181,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($52)
Корпус: Accord P-34B (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1850 ($26,8)
Блок питания: Aerocool VX-400 (400 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x SATA, 2x MOLEX, 6-pin)	1600 ($23,1)
Системный блок:	29 700 ($428,8)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 870K (Godavari, 4 ядра, Socket FM2+, 3,9–4,1 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	3450 ($49,9)
Замена кулера: Deepcool Gammaxx 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21,6 дБ)	300 ($4,4)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1500 ($21,7)
Замена корпуса: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	850 ($12,3)
Со всеми наворотами:	35 800 ($516,9)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1250 ($18,1)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1150 ($16,7)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2250 ($32,5)
Монитор: ViewSonic VA2265SH (VA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI)	8500 ($122,8)
С периферией:	48 950 ($706,7)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	9100 ($131,4)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	550 ($8)
Материнская плата: ASUS B150 PRO GAMING D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1600/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, USB 3.1, 4x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), HDMI, S/PDIF, аудио)	7850 ($113,4)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1500 ($21,7)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX950-DC2OC-2GD5-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 950, 1165–1355/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 600 ($181,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($52)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1850 ($26,8)
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	2500 ($36,1)
Системный блок:	40 400 ($583,3)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1400 ($20,3)
Замена кулера: Deepcool Gammaxx 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	400 ($5,8)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1500 ($21,7)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N960IXOC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1165–1228/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1500 ($21,7)
Со всеми наворотами:	45 200 ($652,6)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1100 ($15,9)
Клавиатура: A4 G800V (проводная, 104 основных + 22 дополнительных клавиши)	1300 ($18,8)
Колонки: SVEN BF-21 (2.0, 2x 20 Вт, 35–20 000 Гц)	3400 ($49,1)
Монитор: LG 23MP67D-P (IPS, 23 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI)	11 500 ($166,1)
С периферией:	62 500 ($902,3)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 50 ДО 60 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7–3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	13 900 ($200,7)
Кулер: Deepcool Gammaxx 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	950 ($13,8)
Материнская плата: ASUS B150 PRO GAMING D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1600/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, USB 3.1, 4x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), HDMI, S/PDIF, аудио)	7850 ($113,4)
Память: 8 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Sport XT BLS8G3D18ADS3CEU	2800 ($40,5)
Видеокарта: Gigabyte GV-N960G1 GAMING-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1241–1304/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	16 500 ($238,2)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($52)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2700 ($39)
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	2500 ($36,1)
Системный блок:	50 800 ($733,4)
Замена кулера: Deepcool Gammaxx 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	500 ($7,3)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-R9380X-OC4G-GAMING (AMD Radeon R9 380X, 1030–1050/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3000 ($43,4)
Установка SSD: Velox V55 SP060GBSS3V55S25 60GB (SATA Rev. 3, запись – 465 МБ/с, чтение – 556 МБ/с)	2300 ($33,3)
Замена корпуса: Zalman Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	3600 ($52)
Со всеми наворотами:	60 200 ($869,1)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	2000 ($28,9)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1950 ($28,2)
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45–25 000 Гц)	4500 ($65)
Монитор: BenQ GL2450HT (IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI, 2x 2 Вт)	13 300 ($192,1)
С периферией:	81 950 ($1183,1)

Весеннее ускорение

Все в нашей вселенной относительно. Если «вчера», при курсе вечнозеленой валюты в тридцать рублей, некоторые железки казались неоправданно дорогими, то «сегодня», стоило доллару упасть ниже семидесяти, сразу захотелось бежать в компьютерные магазины и скупать свежее железо до последнего рубля в кошельке. Неплохая идея, учитывая, что до сентября интересных железных анонсов не предвидится.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 04.03.16, по курсу
$1 = 68,27 руб.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 000 ($231)
Кулер: Deepcool Gammaxx 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1500 об/мин, 21,4-32,1 дБ)	1450 ($21)
Материнская плата: ASUS P170 PRO GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel H170, 4x DDR4-2133 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 4x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, PS/2, 2x USB 3.0, USB 3.1, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, аудио)	10 100 ($145,9)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4100 ($59,2)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1178-1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	27 000 ($389,8)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($52)
Корпус: Zalman Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	4850 ($70,1)
Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	3300 ($47,7)
Системный блок:	70 400 ($1016,4)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	3300 ($47,7)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14R	2800 ($40,5)
Установка SSD: 120 ГБ Silicon Power Slim S55 SP120GBSS3S55S25 (SATA Rev. 3, запись – 440 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3300 ($47,7)
Замена кулера: Deepcool Gammaxx S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21,6 дБ)	300 ($4,4)
Со всеми наворотами:	80 100 ($1156,4)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3900 ($56,4)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	2200 ($31,8)
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45-27 000 Гц)	6400 ($92,4)
Монитор: Acer V276HLbd (WVA, 27 дюймов, 1920x1080, 6 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	15 000 ($216,6)
С периферией:	107 600 ($1553,4)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 95 ДО 110 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,0-4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	28 500 ($411,5)
Кулер: Deepcool Gammaxx 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1500 об/мин, 21,4-32,1 дБ)	1450 ($21)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATAExpress, PS/2, 3x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	13 200 ($190,6)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14R	6900 ($99,7)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1178-1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	27 000 ($389,8)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($52)
Корпус: Zalman Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	4850 ($70,1)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4500 ($65)
Системный блок:	90 000 ($1299,3)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N970XTREME-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1190-1342/7100 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	3500 ($50,6)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14R	6900 ($99,7)
Установка SSD: 240 ГБ A-DATA SP550 ASP550SS3-240GM-C (SATA Rev. 3, запись – 510 МБ/с, чтение – 560 МБ/с)	5050 ($73)
Замена кулера: Deepcool Gammaxx S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	500 ($7,3)
Со всеми наворотами:	105 950 ($1529,6)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	6000 ($86,7)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	6200 ($89,6)
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40–27 000 Гц)	8900 ($128,5)
Монитор: BenQ GL2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x1 Вт)	16 500 ($238,2)
С периферией:	143 550 ($2072,4)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 135 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	28 500 ($411,5)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6-31,1 дБ)	2600 ($37,6)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	13 200 ($190,6)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14R	6900 ($99,7)
Видеокарта: Gigabyte GV-N980G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1228–1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	38 500 ($555,8)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate ST2000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ, гибридный)	7500 ($108,3)
Корпус: Fractal Design Core 3300 (ATX, 2x 140 мм, 2x USB 3.0, аудио)	6300 ($91)
Блок питания: Thermaltake TR-750P Bronze (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 4x MOLEX, 4x 6+2-pin, FDD)	6200 ($89,6)
Системный блок:	109 700 ($1583,7)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N98TWF3OC-6GD (NVIDIA GeForce GTX 980Ti, 1102–1190/7010 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	10 500 ($151,6)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14R	6900 ($99,7)
Установка SSD: 240 ГБ A-DATA SP550 ASP550SS3-240GM-C (SATA Rev. 3, запись – 510 МБ/с, чтение – 560 МБ/с)	5050 ($73)
Замена кулера: CBO Deepcool Watercooler Maelstrom 240 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 600-2200 об/мин, 17,6-39,3 дБ)	2550 ($36,9)
Со всеми наворотами:	134 700 ($1944,6)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	6200 ($89,6)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительная клавиша, подсветка)	13 500 ($194,9)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40–27 000 Гц)	9500 ($137,2)
Монитор: BenQ GW2765HT (IPS, 27 дюймов, 2560x1440, 4 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 1 Вт)	28 500 ($411,5)
С периферией:	192 400 ($2777,6)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	85 000 ($1227,1)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 500 ($151,6)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	37 000 ($534,2)
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD32GX4M4A2400C14	66 400 ($958,6)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXXTREME-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1165/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	228 000 ($3291,5)
SSD: 480 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G (PCIe 4x, M.2, запись – 910 МБ/с, чтение – 1100 МБ/с)	29 600 ($427,4)
Жесткие диски: 8 ТБ Seagate Desktop ST8000DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	27 600 ($398,5)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	7650 ($110,5)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	35 900 ($518,3)
Блок питания: Corsair AX1200i, CP-9020008-EU (1200 Вт, ATX, 120 мм, 24+8+8-pin, 16x SATA, 12x MOLEX, 8x 8-pin, 2x FDD)	28 300 ($408,6)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	18 000 ($259,9)
Мышь: Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	8800 ($127,1)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	43 400 ($626,6)
Мониторы: 3x Samsung S34E790C (VA, 34 дюйма, 3440x1440, 4 мс, 300 кд/м2, 3000:1, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, 2x 7Вт)	174 900 ($2525)
Со всеми наворотами:	801 050 ($11 564,2)

Почта «Игромании»

Полина **Малахова**

Жаркая майская пора. Сдача всех хвостов перед экзаменами, завершение преддипломной практики, старт поры отпусков, которая затянется до октября… А для нас это еще и подготовка к E3, предварительные показы под строгие NDA, последующая череда менее крупных выставок. Пока же можно немного расслабиться и составить собственные прогнозы по самым горячим анонсам выставки. Или просто съездить на пикник!

Алексей **Пилипчук**

Всем привет! В момент, когда я пишу это приветствие, за окном сгущаются тучи и смешно укутываются в шарфы угрюмые тетки. Но, тем не менее, жаркие ведь выдались месяцы, правда? И я не о погоде, а о событиях, ведь такого игропада обычно приходилось ждать до поздней осени! А тут один праздник за другим – успеть во все поиграть пока что-то не выходит. На столе лежит еще нетронутый **XCOM 2**, финальный босс **Dark Souls 3** уже устал меня ждать, а из-за угла тем временем осторожно выглядывает **Uncharted 4**. Хотя жаловаться на такое, конечно, глупо – еще пару лет назад о таких проблемах можно было только мечтать.

ПИСЬМО №1

Посмотрев на днях фильм «Молодость» задумался вот над чем: хорошо это или плохо, когда фильм рассчитан как минимум на два просмотра, для его лучшего осознания? Это же относится и к играм. Виден ли в этом талант автора или же его нежелание (неспособность) более доступно донести свою мысль? Не стоит, конечно, исключать еще один вариант – несоответствие конечного зрителя (игрока) минимальному уровню развития, необходимому для понимания задумки автора. Но с этим все и так понятно. Также не будем рассматривать вариант, когда с первого прохождения нет возможности открыть весь контент, заготовленный автором. Рассмотрим именно смысловую часть. Ведь не всегда есть время и желание проходить игру второй раз (или смотреть фильм второй раз). Например, бывает так, что мотивация героев раскрывается именно в финале. И порой, когда героев много, в голове создается какая-то путаница из их слов, поступков и мыслей. Чтобы привести все это в порядок, нужно заново знакомиться со всем контентом. Так что это? Талант автора или нежелание делать свою идею более доступной? – Михаил АФАНАСЬЕВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Тут все очень неоднозначно. С одной стороны, если после первого прохождения, просмотра или прочтения произведение оставляет у вас в голове кашу – с этим произведением что-то не так. Автору просто не удалось донести до вас свою мысль в понятной и красивой форме.

Но если вы все более-менее поняли, а затем замечаете какие-то новые детали, видите все с другой стороны и открываете у произведения так называемое второе одно, то это уже, напротив, признаки высшего пилотажа. Это значит, что было продумано так много деталей и скрытых тем, что замечаете вы их совсем не сразу.

Один из наглядных примеров – фильм «Престиж» Кристофера Нолана. Ведь он вроде бы и недоумения после финала не вызывает, но в то же время подталкивает к повторному просмотру. И при этом совсем не разочаровывает: видеть все начинаешь иначе.

Среди игр такие примеры тоже есть. В тех же **The Last of Us**, **Braid** или **Life is Strange** при новом прохождении ты замечаешь какие-то моменты, которые обыгрывают некоторые ходы или подталкивают героев к определенным решениям ближе к концу. И сюжет при этом приобретает иной, более завершенный вид. Чего не скажешь, например, о серии **Metal Gear Solid**, история которой, несмотря на все заложенные в нее темы и глубину, просто разваливается под собственным весом.

Впрочем, если вспоминать действительно неудачные, на мой взгляд, работы, то это фильм «Иллюзия обмана». Вроде бы и понятно все, и в конце тебя удивляют, но пересматривать картину повторно все же не стоит – откроете много неприятного и увидите, что «шокирующая» концовка не очень хорошо вяжется с остальным сюжетом.

Хотя, может быть, это я чего-то не понял, не разобрался и сильно заблуждаюсь.

КОГДА РЕЧЬ ЗАХОДИТ О BIOSHOCK INFINITE, многие до сих пор не могут определиться, что перед ними – шедевр или одна сплошная сюжетная дыра

ГОВОРЯ О ПЕРЕНОСАХ, ТРУДНО НЕ ВСПОМНИТЬ О THE LAST GUARDIAN. Игру переносили столько раз, что с момента ее анонса некоторые фанаты успели окончить школу, университет, отслужить в армии и даже завести детей

ПОЛИНА МАЛАХОВА
Любой творец, хоть в игровой сфере, хоть в кинематографической, всегда хочет донести до аудитории свою идею. Иногда она сложная, и при повторном ознакомлении вы можете найти второе дно, а то и больше. Из литературных примеров могу вспомнить «Мастера и Маргариту» Булгакова, я открывала эту книгу для себя слоями. В пятом классе взахлеб зачитывалась приключениями Коровьева и Бегемота, в восьмом меня захватила любовная линия Мастера и Маргариты, а история Понтия Пилата и Иешуа заинтересовала меня только в десятом классе. В играх повторное прохождение оправдывается, к примеру, альтернативными финалами или побочными линиями, которые ты при первом, возможно, беглом прохождении мог не заметить.

ПИСЬМО №2

Последнюю пару лет часто задаюсь вопросом относительно частого переноса игр. Раньше как было – ты читал превью в журнале, а через месяц игра была уже в магазине. По крайней мере, так это было в прошлом тысячелетии. А что сейчас? Анонс игры – замечательно. Анонс анонса даты выхода – отлично! Анонс даты выхода – превосходно! Потом игру переносят на конец года, далее – на конец следующего, а по итогу выходит низкопробный Duke Nukem Forever для двух с половиной человек. Этим занимаются все, от крупных компаний до мелких контор. Почему мы никогда не получим игры в заявленный срок и что с этим делать? – Алексей ПИВОВАР

ПОЛИНА МАЛАХОВА
Опять моя любимая рубрика «раньше трава была зеленее, а игры игровее». Еще десять лет назад скорость потребления контента была значительно ниже. Бум мобильных устройств и соответствующих игр заставил традиционных издателей шевелиться быстрее. Быстрее, чем Плотва. Конкуренция просто зашкаливает. Игры стали сложнее – чисто технологически. Один рендер трехмерных моделей сколько ресурсов отъедает. Чем сложнее проект, тем больше вероятность совершить ошибку. Причем не только программную, но и маркетинговую. Мало какой игре позавидуешь в день выхода новой MOBA от **Blizzard**, например. Подгадать правильную дату релиза – целое искусство. Подготовить массированную пресс-атаку, закупить брендирование, баннеры и прочие прероллы… фронт работ очень массивный. Если внезапно что-то из этого сорвется (допустим, альфа-тест выявил, что игра банально скучна или не сбалансированна), все многомиллионные маркетинговые бюджеты улетят в никуда. Думаю, истории в духе знаменитого бага в **Assassin's Creed Unity** весьма поучительны. Когда игру в срок выпустили и сильно оконфузились. Поэтому ее проще отложить. Но отложить, опять-таки, на определенную дату. Вот так все и крутится, если упрощенно.

«ЭТОТ БЮСТ ОТЛИТ ИЗ ГИПСА и в высоту примерно 8 см. Дизайн маски я придумал свой, тем не менее я надеюсь, в нем узнается фирменный черепастый стиль Скорпиона», – Михаил Ковалев

МАКСИМ ГРАЧЕВ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПРИСЛАЛ НАМ ПОТРЯСАЮЩИЕ ФАН-АРТЫ, посвященные Дэдпулу, Мастеру Чифу и Бэтмену

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

К сожалению или к счастью, но игровая индустрия уже не крошечная тусовка «только для своих». Большие, серьезные игры больше не создаются парой-тройкой человек и за копейки. Теперь вокруг проектов вертятся сотни специалистов и миллионы долларов, разработка превратилась в космических масштабов бизнес. Так что в случае ошибки оказаться без денег, работы, а иногда и без штанов могут очень многие. Приходится перестраховываться.

К тому же процесс разработки стал гораздо сложнее технологически. Да, некоторые захотят, конечно, поспорить, ведь тем же движком Unity сейчас в состоянии овладеть даже школьник. Но, когда речь идет о крупных проектах, все становится гораздо сложнее: за каждую мелочь отвечает отдельный человек, а то и целые команды; стоит кому-то одному ошибиться, завалить сроки или, не дай бог, случится какой-нибудь форс-мажор, и работа целых отделов может быть парализована.

Что же касается мелких контор, то здесь все объясняется просто: кому-то не хватает опыта, кому-то дисциплины. Все-таки с ходу определить срок, когда проект будет готов, для «маленьких» разработчиков зачастую бывает проблематично. Иногда они просто-напросто отвлекаются на другие игры, «теряют вдохновение». Или начинаются проблемы с деньгами, и в результате разработка замерзает. Казалось бы, в чем проблема, анонсируйте игру перед релизом, тогда не будет никаких косяков! Только вот делать это приходится сильно раньше, чтобы успеть найти аудиторию и получить какую-то обратную связь.

ВОТ ЭТУ ФОТОГРАФИЮ И ЭСКИЗ приложил Андрей к своему письму. Выглядит круто, респект вам, Андрей!

ПИСЬМО №3

Недавно исполнилась моя небольшая мечта. Когда я играл в Far Cry 3 несколько лет назад, то загорелся идеей набить татуировку, как у главного героя. Сам рисунок мне показался очень интересным и в то же время я как будто расписывался в своей любви к игровой индустрии. Хотелось бы узнать, есть ли у кого-то из редакции татуировки на игровую тематику? Если нет, то пофантазируйте, какие бы рисунки, возможно, хотели бы набить? – Андрей ПОЯСКОВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

В редакции я знаю как минимум двоих, у кого есть татуировки на игровую тематику. Мое тело украсили **The Legend of Zelda**, **LittleBigPlanet** и **Heavy Rain**, а на руке Олега Чимде уютно свернулся в клубочек Чужой.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

О, я вот часто думаю, что было бы круто набить себе что-нибудь эдакое! Но всякий раз не хватает смелости. По крайней мере, сейчас. А идей много: в один момент думал скопировать татуировку с руки Фейт из **Mirror's Edge**. Очень уж понравился этот узор. Потом загорелся идеей набить себе health-бар или какой-нибудь другой связанный с играми символ,

чтобы «увековечить любовь к индустрии». Но и тут как-то не сложилось. Сейчас думаю, что мои татуировки будут посвящены немного другим, более личным темам. Хотя в какой-то момент где-нибудь на теле у меня наверняка появятся символы из **«Звездных войн»** – гербы Альянса повстанцев или Империи. Очень уж люблю вселенную Лукаса, да и выглядит это дело, как по мне, очень стильно.

ПИСЬМО №4

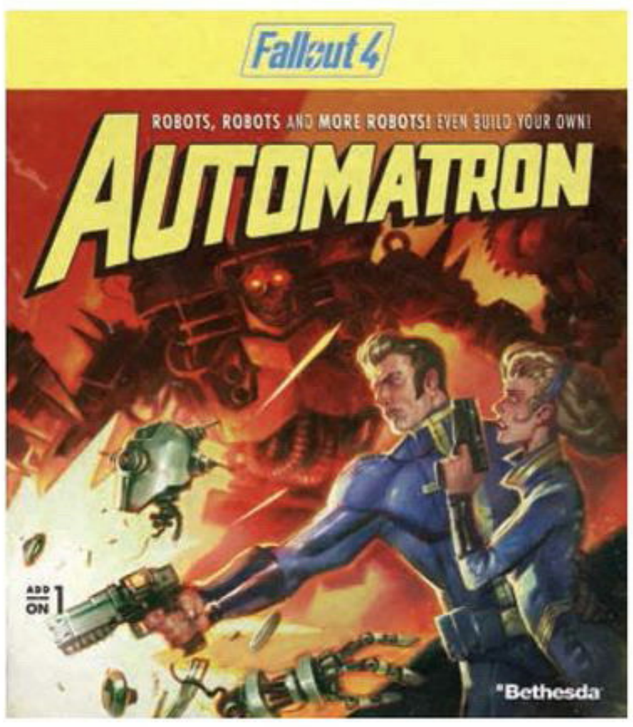
Добрый день, дорогая «Игромания».
Был очень сильно расстроен из-за ухода из журнала Александра Кузьменко, но на смену к нему пришел вечно улыбчивый бородач Алексей и на протяжении пяти лет радовал нас как главный редактор. К сожалению, и он покинул ряды журнала, но к нему на смену пришел Геворг (его тексты мне нравились, еще когда он был рядовым сотрудником). И вот, казалось бы, и журнал начал меняться, и рубрики старые вернулись, но, как говорится, счастье не могло долго длиться. Не отработав даже года, Геворг тоже покидает пост. Если честно, мне, как рядовому читателю, становится как-то неуютно, возникают вопросы: все ли в порядке с редакцией, не ожидаются ли еще какие-либо потери? Ну и, конечно, хочу от сердца поздравить Яна с заслуженным назначением. Удачи и творческих успехов! – Юра ДОБРОНЕЦКИЙ

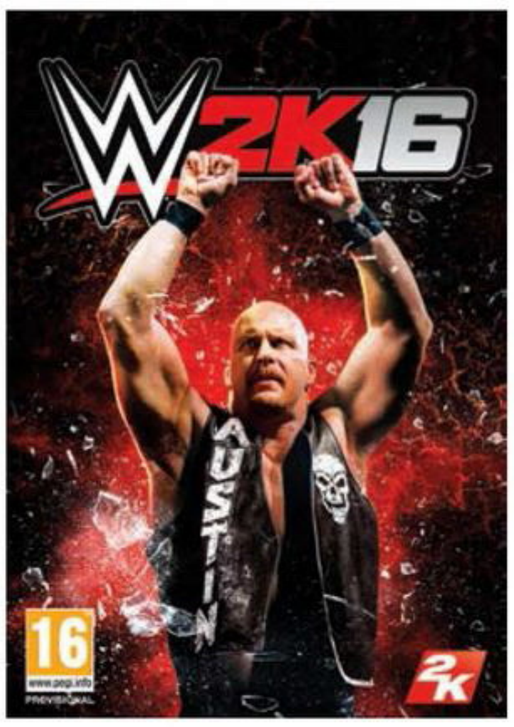
ЯН КУЗОВЛЕВ

Привет, спасибо большое! Для начала постараюсь вас успокоить – из людей в «Игромании» делают страшных многофункциональных роботов-трудоголиков, поэтому «не отработав даже года» превращается в несколько лет – в журнал с Гевом мы пришли почти вместе и успели за это время сделать круто как в принте, так и на сайте. Последний год мой коллега работал не просто главным редактором, а редакционным директором и отвечал в издательском доме если не за все, то уж точно за многое. Тут важно понимать, что в рамках принта Геворг задавал вектор развития, а весь контент делался командой под руководством редакторов. Если вам нравились наши номера за 2015–2016 гг., то бояться точно нечего. Последние несколько выпусков прорабатывались уже с прицелом на передачу дел и в большей степени за весь производственный процесс отвечал уже я.

Уход коллег не нужно воспринимать как потерю. Представьте, что человек работает на одном месте слишком долго, так можно перегореть или осознать, что нужно двигаться дальше, – жизнь-то у нас всего одна.

Не переживайте! У нашей команды пока есть силы и идеи делать крутой журнал – во всяком случае, он нужен вам и многим другим читателям. ■





НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера (под первыми тремя номерами), в произвольном порядке получат от нас по цифровой копии игр: **WWE 2K16** для PC, **DLC Automatron** для **Fallout 4** на PC и дополнение **Cities Skylines: Snowfall**.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте обязательно указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Всем привет! Когда этот номер ляжет на прилавки, улицы, должно быть, зальются солнечным светом. В такую погоду всегда было трудно учиться, работать, а иногда даже и играть. Но, думаю, это не помешает вам уделить свое время новому «Штурму». Тем более что тема в этот раз интересная – конкурсы посвящены самым разным представителям животного мира. Надеюсь, вам понравится. Удачи!

Мозговой штурм

Тест
№05. Май

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 21 мая.*

1 Какое животное, согласно расширенной вселенной «Звездных войн», может блокировать Силу? Подсказка: его особые свойства можно было использовать в мультиплеере Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

2 На какое животное похож дядя главной героини Beyond Good & Evil?

3 Как называется напиток, который любит Конкер из Conker's Bad Fur Day?
А) Петух и Плакер
Б) Кровавая Мэри
В) Корелианский бренди
Г) Пина колада
Д) Ореховый мусс

4 Как называется серия игр, в которой разворачиваются приключения этой парочки?

5 Как называется животное, изображенное на картинке? А как зовут этого персонажа?

6 Назовите животное по описанию: «Белый, с длинными ушами. Склонен к немотивированной агрессии».

7 Угадайте, о каком животном идет речь, руководствуясь цитатой. В какой серии игр оно появлялось?
Английская версия: «Terrible hamster justice shall be wreaked upon you!»
Русская версия: «Ощути гнев сурового хомячьего правосудия!»

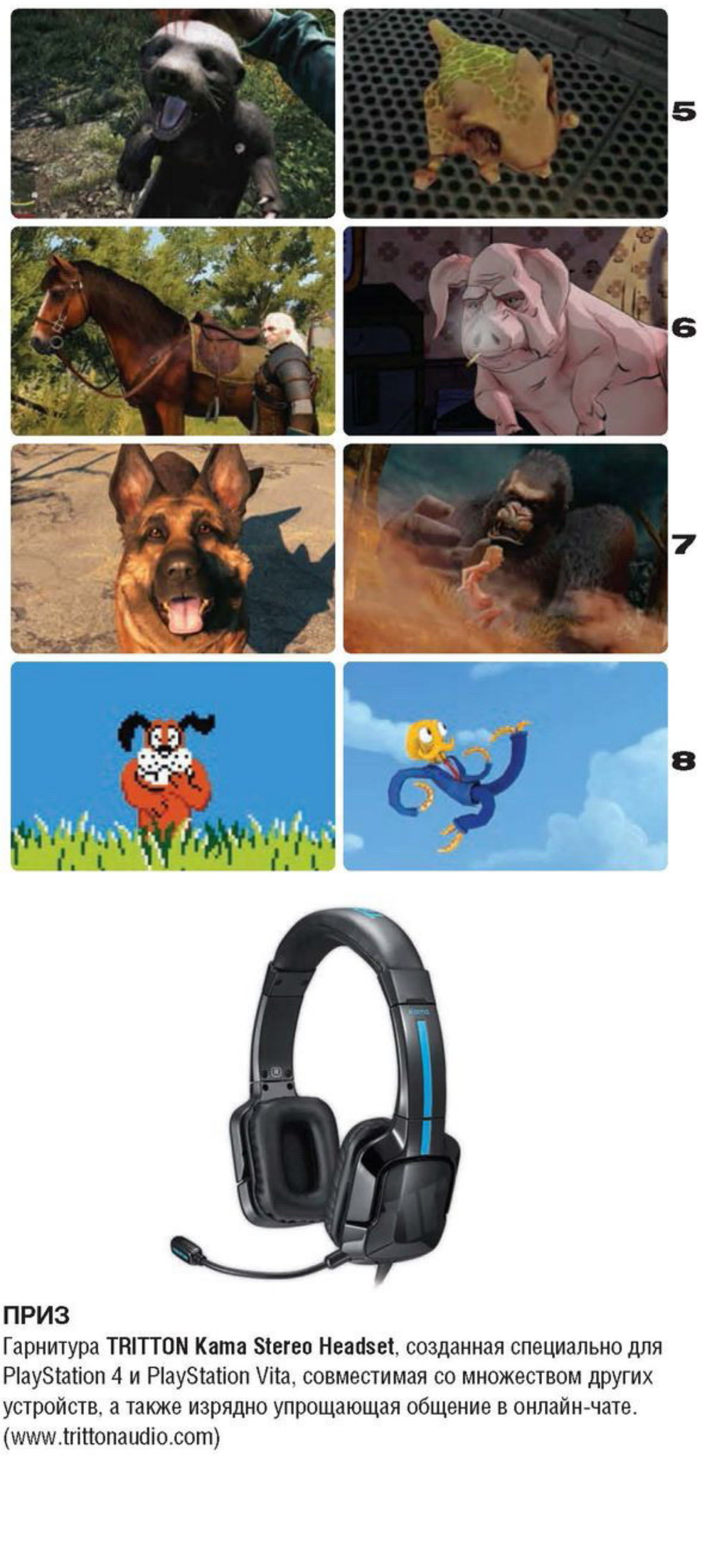
ПРИЗ

Мышь-трансформер **Mad Catz R.A.T.1** – необычайно легкая, с шестью клавишами и разрешением сенсора 3500 dpi. (www.store.madcatz.com)

Фотопамять
№05. Май

ПРАВИЛА

В этот раз, в соответствии с центральной темой, нужно угадать, какие города изображены на скриншотах, и отправить ответы по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 мая.*



ПРИЗ

Гарнитура **TRITTON Kama Stereo Headset**, созданная специально для PlayStation 4 и PlayStation Vita, совместимая со множеством других устройств, а также изрядно упрощающая общение в онлайн-чате. (www.trittonaudio.com)

Подведение итогов конкурсов за №03/2016

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. B) Джейд Рэймонд (примечание: актриса Кристен Белл также участвовала в разработке, но лицом рекламной кампании так и не стала; чтобы избежать путаницы, ответы с ее упоминанием также учитывались)
2. A) Да, все так!
3. Медичка
4. Сэм
5. Илай
6. A) Индия
7. DmC: Devil May Cry
8. 2191

ПОБЕДИТЕЛЬ №1
Александр АБРАМОВ

ПРИЗ
Игровой руль **DRIFT O.Z. Racing Wheel** – с большим диапазоном поворота в 180° и идеальной точностью управления. (www.speedlink.ru)

ПОБЕДИТЕЛЬ №2
Валерий ГИЗЗАТУЛЛИН

ПРИЗ
Мышь **DECUS Black** – с лазерным датчиком с регулируемой точностью от 400 до 5000 dpi, пятью профилями, семью программируемыми кнопками и мощным редактором макросов. (www.speedlink.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 05. Май**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и населенный пункт, в котором вы живете**.

Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.

Итоги будут подведены в июльском номере журнала.

Артемий Козлов

БОЛЬШЕ – ЗНАЧИТ ЗРЯ

Игры полюбили тратить время впустую

«Мне не понравился третий «**Ведьмак**», – признается коллега Евстахий *(имя изменено)*.

Евстахий – из тех, кого за спиной называют задротами, а с глазу на глаз – комплетистами. Если есть контент, не важно какой, Евстахий должен его освоить, иначе игру нельзя считать пройденной. Поэтому Евстахий добрался до Скеллиге часу к шестидесятому, и к тому времени у него не было уже ни сил, ни желания идти дальше, потому что иконки побочных заданий на мини-карте высосали из него все желание жить, любить и радоваться.

Я могу его понять. Для меня «Дикая Охота» стала гораздо лучше, когда я отключил отметки на карте и стал вести себя так, как вел бы себя занятой ведьмак, а не как Евстахий. И почему считается, что много – неважно чего – априори хорошо? «Смотрите, ребята, какая у нас большая игра. У вас лицо лопнет, прежде чем вы ее пройдете!»

Я виню риторику «больше = лучше» в порче, к примеру, **Gothic 3**: маленькая **Piranha Bytes** хотела сделать много и модно, но не потянула (и не тянет до сих пор). Или **Dragon Age: Inquisition** – она была бы гораздо лучше, сделай **BioWare** в три раза меньше открытых пространств и пусти ресурсы на доработку того, что осталось. Да, в конце концов, побочные дела в **Assassin's Creed** и **Far Cry** наверняка стали приносить радость, если б их было меньше, и они бы действительно воспринимались как события, а не как еще-одна-фигня-которую-надо-сделать.

В открытых мирах все меньше фана и все больше работы на износ. Мало какая игра в последнее время заканчивается (именно заканчивается, а не обрывается на полуслове) так, чтобы в уме осталась мысль: «Блин, хочу еще!» За последние года два для меня такой была только **Bloodborne**, я даже DLC купил. Ее иногда критикуют за маленький мир, но именно это и есть там самое главное. Ты каждый раз приходишь в один и тот же соборный район, а он сам меняется, скисает, а потом видишь волосатую Амигдалу там, где раньше, ты уверен, была голая стена... Что-то не то.

Ощущение хорошо знакомого места – то, чего в играх почему-то крайне мало. Отработавшие свое локации выбрасываются и забываются (как, например, в **Pillars of Eternity**). Игрока несет вперед – и он, как Соник, GOTTA GO FAST. Ведь мир такой большой, и упаси господи не увидеть всего. Потрясающе пустая трата ресурсов.

Больше всего я хочу, чтобы на какой-нибудь пафосной конференции разработчик встал во весь рост и сказал: «Мы делаем самый маленький мир в ААА-видеоиграх». Или услышать во время показа: «Видите во-о-он ту гору? Вы не сможете на нее забраться, потому что нефиг. Мы не расточительные гуси и не измеряем игры в квадратных километрах». Тогда я точно буду уверен – эти люди понимают, что делают.

Моя любимая **Dragon Age** – вторая (с тысячей оговорок), а Хоринис из **Gothic 2** я до сих считаю лучшим открытым миром в принципе. Я очень жду продолжения **Consortium** – нелинейной ролевки в пределах полутора комнат с картонными декорациями в духе оригинального Star Trek. И пусть даже **Ninja Theory** меня никогда особо не радовала, их **Hellblade**, где пытаются выжать максимум из минимума, интригует сверх всякой меры.

Играм нужны ограничения. Авторы должны четко ощущать свои пределы, чтобы их произведения не превращались в бардак без жизни, системы и видения. Но многие об этом почему-то забывают и продолжают делать одну *самую большую игру в истории* за другой. Мне страшно за **Fallout 5**. ■

MU ORIGIN

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

ДЕСЯТИЛЕТНЯЯ ЛЕГЕНДА MU

Бесплатно в App Store

Бесплатно в Google play

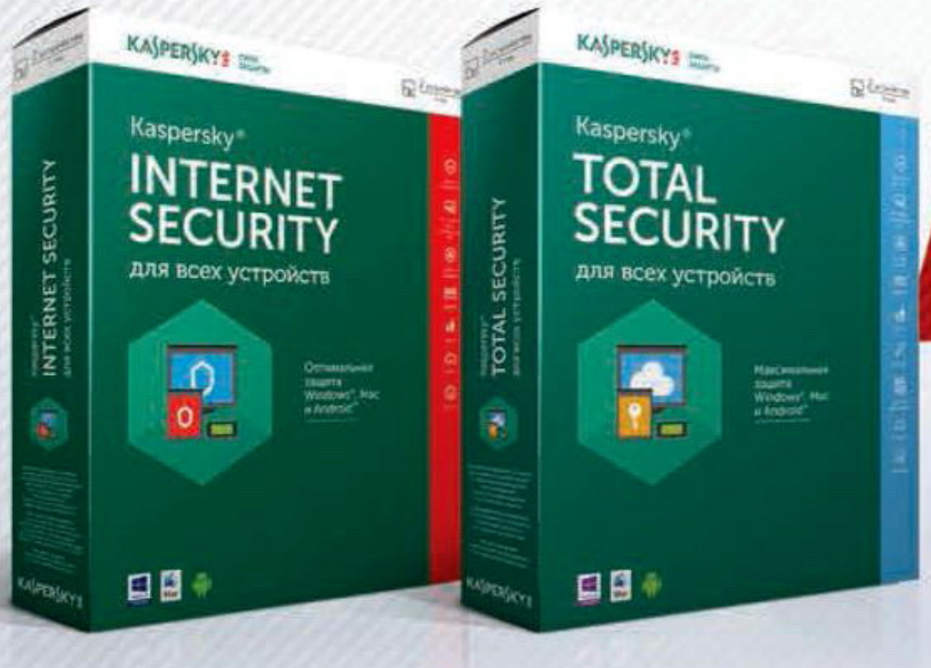
РЕКЛАМА

KASPERSKY lab

ARMORED WARFARE
ПРОЕКТ АРМАТА

ДАРИМ ПОДАРКИ, А В ПОДАРКАХ — ТАНКИ

Получи уникальную технику
и **выиграй** поездку в Калифорнию



Купи или **продли**

по 31 мая 2016 года

Гарантированный приз — эксклюзивный премиум-танк **BWP-1M Puma**
Armored Warfare: Проект Армата

armata.kaspersky.ru

*Акция действует только для онлайн-покупок Kaspersky Internet Security для всех устройств (на 3 или 5 устройств) и Kaspersky Total Security для всех устройств. РЕКЛАМА.